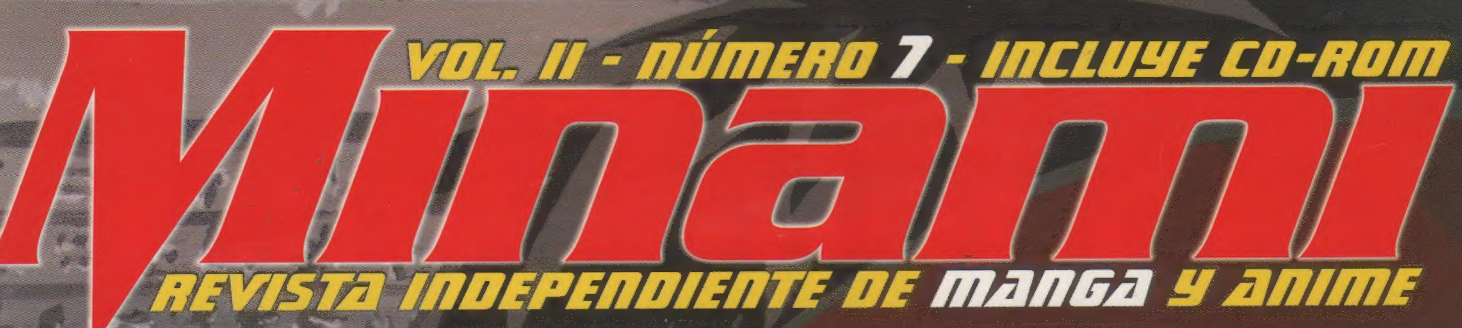




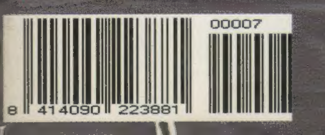
795 PTAS
4,78 EUROS

TODOS LOS NUEVOS POKÉMON
¡¡DEL 152 AL 251!!









VERANO OTAKU



Bueno, bueno, bueno, ya sé que este mes me tocaba contar la escalofriante historia "La noche en que descubrí Ciudad Real", pero es que últimamente han pasado demasiadas cosas. Así que, como al fin y al cabo era un poco una paranoia, se queda aparcado hasta una ocasión más favorable. Además, ¿a quién le puede interesar la existencia de los dragones rojos, el efecto de las drogas en la disponibilidad femenina, los encuentros con DR en la tercera ese o el daño psicológico que las gorras que se regalaban con el número 5 de Minami pudiesen causar en el cerebro humano?

Bien, aclarado esto, llega el momento de hablar un poco sobre este ejemplar, y es que cuando todo el mundo dice que no hay series de las que hablar, que no hay novedades, que además con el calor no se puede trabajar... en Minami nos quedamos sin espacio de tantas series de las que tenemos que hablar. De hecho, notaréis que en este número hay muchas menos secciones habituales que de costumbre, ello es debido a lo que digo de que teníamos demasiadas series para comentar, y hemos tenido que conseguir espacio a costa de ciertas secciones, pero tranquilos que volverán (bueno, vale, y un par de secciones no están porque el encargado pidió una excedencia por exámenes, pero en estas fechas es normal, no somos tan ogros).



Por cierto, últimamente se ha comentado mucho en los foros de discusión de internet el tema de los contenidos del CD. En concreto en Minami, y para anticipar dudas/quejas, aclarar que ante la avalancha de títulos preferimos meter cosas de series raras en nuestro país (como por ejemplo en este número Sakura Wars o DiGi Charat) a cosas que se están editando o emitiendo (como Arc the Lad o Estás Arrestado). El razonamiento es sencillo: algo que esté en España es fácilmente "encontrable" por el lector, mientras que algo que no ha llegado aquí (ni seguramente llegue nunca) o lo mostramos nosotros o probablemente el lector nunca llegue a verlo y saber por tanto cómo es. Y os recuerdo que no es tan sencillo eso de meter cosas en el CD, que hay muchos problemas e impedimentos legales, que no es meter a saco todo lo que se pille ni mucho menos.

El otro tema de discusión preferente en dichos foros ha sido el que al parecer en Gran Hermano hay un friki metido, pero como podéis comprender eso no es algo que merezca ser tratado aquí.

Por cierto, hay cambios en las revistas de ARES, ya que dos redactores jefe dejan sus respectivos cargos por diversos motivos que no viene al caso comentar. Uno de ellos, el que más directamente afecta a Minami, es la marcha de Jorge Orte, colaborador y maquetador de Minami, director de la revista de la competencia, compañero de piso y buen amigo en general. Desde aquí le deseamos lo mejor en su nuevo trabajo, y ya estamos deseando juntarnos con él para que nos enseñe su nuevo tatuaje y nos tomemos unas copicuelas "por los viejos tiempos". Por cierto, que dichos cambios pueden acabar repercutiendo en este vuestro servidor, la oferta la tengo, ahora es ver si la acepto.

Porque la buena noticia que nos ayuda a sobrellevar la marcha de Jorge es que... ¡seguimos siendo los elegidos! Acaban de llegar los datos de ventas y seguimos a la cabeza de todas las revistas de manganime, cosa que tiene mayor mérito si cabe teniendo en cuenta que luchábamos contra ejemplares que han estado más de un mes a la venta e incluso contra algún que otro número 1 (que un primer ejemplar de cualquier cosa siempre tiene un mayor tirón). Pero nada, Minami sigue siendo la revista de manganime más vendida de España, muchas gracias a todos/as.

Para finalizar, otra buena noticia: En pleno renacimiento de la persecución mediática a todo lo que nos gusta, en plena época en la que hasta los desastres naturales son culpa de un juego de rol al que está jugando el medio ambiente, se ha dado en televisión la noticia de un chico de 15 años que ha matado a su madre... y ya. Sí, sí, no os engaño, ni era un juego de rol, ni era aficionado a los videojuegos japoneses, ni leía manga... NADA, simplemente dijeron que la había matado, sin más. ¿Estará cambiando la cosa, o es simplemente que el chico era medio autista y la habitación estaba completamente vacía sin ninguna cabeza de turco sobre la que avalanzarse cual buitre leonado? Esperemos que sea lo primero.

Ah, antes de que se me olvide, que el próximo mes no habrá número regular, será un especial Wataru Yoshizumi, al estilo de los antiguos especiales de Minami2000, así que no os esperéis las secciones habituales porque no estarán, será un especial en toda regla.

Y no os paséis con el sol, que en exceso es malo (porque espero que hayáis aprobado todo y no tengáis que estudiar de cara a septiembre). Bueno, pues eso, que paséis todos/as un verano cojonudo.

Lázaro Muñoz
Lazaro@aresinf.com



Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, J. A. Moreno Moya, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Raúl Moyano

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Ken Niimura, Anime Studio

Corrección de textos: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez

Maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

Minami

año 2 - número 7

ÍNDICE

Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.



NOTICIAS Y NOVEDADES

Como de costumbre, lo primero lo urgente, y es que del 1 al 9 de Julio se celebrará en Guadalajara la **Semana del Cómic de Guadalajara**, un evento con ya una cierta mili a las espaldas y en la que siempre hay interesantes y originales actividades y propuestas (como por ejemplo la de realizar el cómic más largo del mundo). El lugar será el mismo del año pasado, el Palacio del Infantado, un precioso edificio histórico, y se espera que asistan, entre otros, *Carlos Javier Olivares* y *Lázaro Muñoz*.

Como novedades reseñables en televisión, tan sólo **Futurama** en Antena3, que aunque no es manga es del creador de **Los Simpsons**, *Matt Groening*, lo que nos hace darle un voto de confianza. Esta vez las aventuras transcurren en el futuro, esperamos que sea de vuestro agrado.

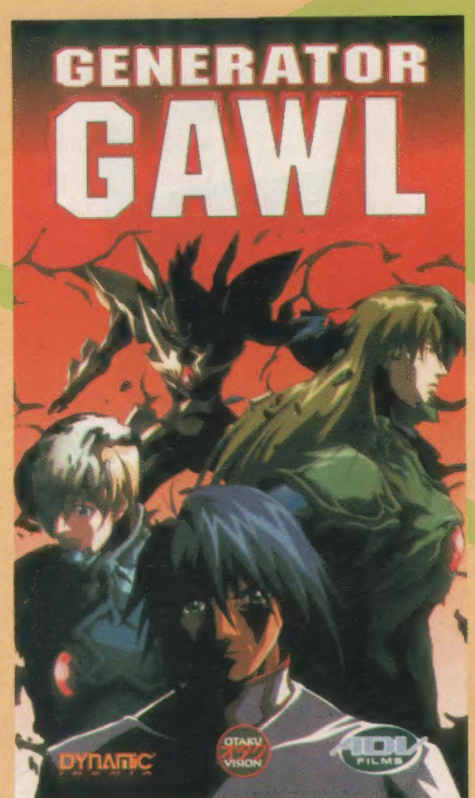
Por lo demás, Fox Kids mantiene en antena **Pokémon** y **Digimon**, los dos éxitos más sonados de los últimos tiempos (con perdón de **Marmalade Boy**). Anuncian especiales de ambas series, para empezar, del 1 de julio al 10 de septiembre todos los fines de semana habrá un especial **Pokémon**, todos los sábados y domingos estarán dedicados a una especie de pokémon en particular, para que así puedas conocerlos a todos (será a las 22:10 p.m.). En cuanto a **Digimon**, pasa a tres emisiones al día: a las 11:30, a las 16:00 y a las 21:20. Pero no se limitan a eso, tienen muchísimas otras series, entre las que destacamos **Las 3 Mellizas**, **La Bruja Aburrida** y **Pinocho**. Además de, por supuesto, cualquiera de las Series Marvel y **Eek el gato**, serie que podéis disfrutar de lunes a viernes a las 10:15 y a las 16:25.

Hablando con Arait Multimedia, nos hemos enterado de que ya se están produciendo 52 nuevos episodios, que completarán los 54 de los que ya consta la serie. Es decir, que con 106 capítulos tenemos **Digimon** para rato. Además, de esta serie se están ahora mismo fabricando un montón de productos de merchandising, que incluyen globos metalizados, mochilas, disfraces, máscaras, juegos de mesas, puzzles, pósters, postales, balones, chicles y un sinfín de cosas más.

Llega el canal Buzz, que nos sorprende con... ¡¡La emisión de los 4 OVAs de **Ruroni Kenshin** (**El guerrero samurai**)!! Y no sólo eso, también la película de esta misma serie, llamada **Tsuioku Hen**. Sin duda una excelente noticia para todos los amantes de esta serie y del anime en general. La cita es los días 2, 9 y 16 de julio a las 23:00 horas. Sólo anuncian esto, pero francamente, merece la pena.

En cuanto a las editoras de vídeo, quizá la que más nos ha sorprendido ha sido Manga Films, pues aunque de momento no tienen ninguna novedad, anuncian su intención de empezar a editar anime en DVD. No hay fechas definitivas, pero sí se saben los primeros títulos que tienen intención de lanzar, que no son otros que **Perfect Blue** y **Dr. Slump**. Os mantendremos informados (y en breve publicaremos un artículo explicando qué es eso del DVD).

Por su parte Selecta ya tiene en las calles **Generator Gawl** y **Arc the Lad**, en espera de sacar también **Harmagedon**. De momento nada más, algo que se repite mucho este mes (al fin y al cabo, después de la traca del Salón de Barcelona y con los poco activos meses del verano por delante es normal que no haya muchas novedades). Aunque... bueno, no nos gustan decir cosas que no están confirmadas, pero sabemos que Antena3 le ha pedido a Selecta información sobre **Arc the Lad**. ¿Estarán pensando en emitirla?



Llegamos a Dynmic SK España, que tampoco nos han pasado novedades destacables, simplemente sus ya anunciados títulos de **Gunbuster: Misión 1** (VOS) y **Shin Getter Robo**.

En cuanto a las editoriales, la que nos ha ofrecido más cosas jugosas ha sido Planeta, que además de tener **Brain Powered** (sí, **Powered**, ya sabemos que en el original japonés es **Powerd**, pero ellos han conseguido que les dejasen convertirlo) anuncia para octubre o noviembre el libro de ilustraciones de **Marmalade Boy** (parece que por fin han encontrado un nuevo **Dragon Ball**), el tomo 21 de **Bastard!** (tras muchas discusiones y tras haber anunciado que el 20 sería el último (cosa que al parecer sirvió para que la gente se volcara un poco y que ha dado lugar a que se saque este tomo 21)) y... tachán tachán... ¡**Mint na Bokura**! Sí, parece que la *Yoshizumi* es el nuevo filón, y hay que explotarlo. Para más información sobre esta serie atentos al próximo número de Minami. Por cierto, y antes de que se nos olvide, el dato que omitimos en el número anterior fue que esas páginas de **I´´s** que publicamos en realidad pertenecían a un dojinshi, no a la serie original, fue una pequeña broma que quisimos gastaros.
Ah, y para las fans de la *Yoshizumi*, aquí va una pequeña primicia: vuestra autora favorita empieza nueva serie en el número de junio de la Ribon, se llama **Random Walk** y aquí tenéis un par de imágenes para ir abriendo boca.



Pasamos a Glénat, quien además de seguir insinuando que podría haber más Art Books de **Sailor Moon** anuncia que cuando terminen **Noritaka** (en el tomo 18) y **Black Jack** (en el 12) sacarán otras 2 series, parece que la idea es mantener siempre un cierto número de títulos en el mercado, cosa que vemos con buenos ojos.

Por lo que respecta a Norma, de momento se quedan con la edición del **Der Mond** de *Sadamoto* y el **Dream Hunters** de **Sandman**. Quedamos a la espera de que confirmen la salida del manga de **Utena**.

En cuanto a otros países, en EEUU se ha estrenado un nuevo canal de TV: TV Japan. 22 horas llenas de anime, películas y reportajes

Según Viz, el nº1 de su manga de **Pokémon: The Electric Tale of Pikachu**, ha llegado a su edición nº16, con más de un millón de ejemplares vendidos.

Cartoon Network USA tiene un bloque de dos horas dedicado al anime llamado "Toonami", en el que se emiten series como **Sailor Moon**, **Ronin Warriors**, **DBZ** y **Gundam Wing**. Pues bien, a partir de este verano, se ampliará una hora más con la inclusión de **Tenchi Muyo**. Y ahora lo importante... ha llegado a nuestros oídos que muy probablemente se comience a emitir en Cartoon Network Europe este espacio este de Toonami, en principio con **DB** (q ya se emite) y **Gundam Wing**, y posiblemente **Tenchi Muyo!** Sobre todo porque ahora se ha creado un canal paralelo llamado Boomerang donde se emitirán dibujos clásicos de la Warner/Hanna-Barbera, lo cual deja un importante espacio "libre" para nuevas series. Ah, y también se repondrá el espacio nocturno "Midnight Run", de series clásicas de anime como **G Force** o **Speed Racer** (**Meteoro**). Esperemos que Time Warner decida ponerlo en Europa, y más aún que todo esto se haga realidad en España.

¿CIERRA MANGA FILMS?

No hace mucho, un servicio de noticias por internet (un servicio del que, casualmente, nosotros no nos servimos a la hora de elaborar nuestras noticias), difundió una nota en la que anunciaban que este verano Manga Films cerraría y que por tanto sus actuales títulos serían los últimos.

Como podéis suponer, la noticia corrió como la pólvora y el pánico hizo acto de presencia entre muchos otakus. Al fin y al cabo, según anunciaban una histórica como Manga Films iba a desaparecer.

Bien, la cosa llegó a tal punto que las altas esferas de MF se han puesto en contacto con nosotros para que por favor desmintamos la noticia. Así que eso es lo que nos disponemos a hacer.

Para empezar, aclarar algo que sin duda fue un descuido del grupo en cuestión, y es que la alusión sin duda es a Manga Vídeo, el sello de anime, ya que Manga Films es la empresa, y no sólo no cierra sino que va viento en popa.

Seguimos. Lo de que el sello Manga Vídeo desaparece es algo ya bastante viejo, de hecho, si sois habituales de Minami ya leeríais la noticia hace bastantes meses. De hecho, no tenéis más que ver los últimos lanzamientos de esta casa y comprobar que todo ha salido bajo el sello Anime Vídeo o Pioneer.

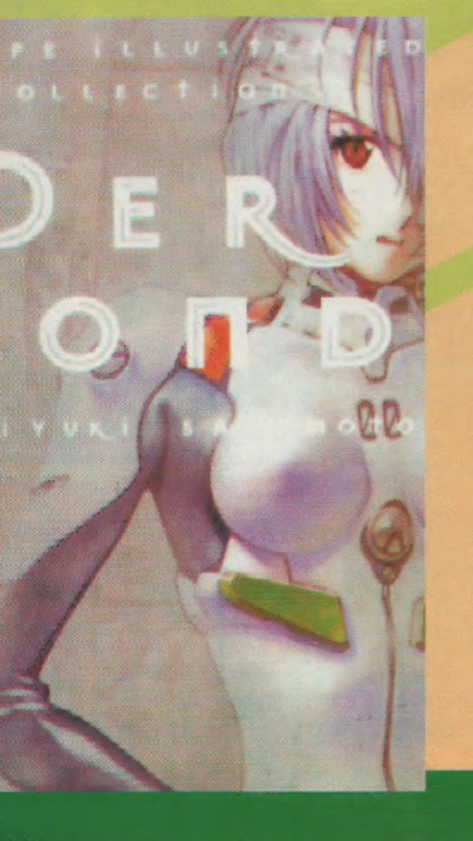
Resumiendo, que lo único que tiene algo de verdad es que la oferta de títulos se va a reducir, ya que primero Manga Films está ampliando horizontes y mercado con otro tipo de películas no exclusivas de anime y después se ha comprobado que sale más rentable sacar pocos títulos pero de calidad que no muchos de vaya usted a saber.

Es decir, que tranquilos que la línea manga no desaparece en absoluto, Manga Films nos asegura que va a seguir funcionando. Quizá no con muchos títulos, puede incluso que algunos meses no haya nada de nada, pero seguir seguirán.

Por supuesto, también se puede pensar que lo que dice MF en realidad es mentira y que sí piensan cerrar su línea manga, es sólo que cara al público no conviene que se sepa. Bien, esto es algo que nadie puede saber, y como jugar al "podría ser" es bastante peligroso, de momento nos atenemos a los hechos, y los hechos son que MF, ya sea en atención al cliente si llamas por teléfono, ya sean los jefazos en persona si vas allí a visitarlos, jura y perjura que la línea manga va a continuar.

Llegamos a Japón, donde la triste (o alegre) noticia del fin de **Card Captor Sakura** (finaliza en el numero de agosto de la Nakayoshi) coincide con la de la aparición de dos nuevos libros de ilustraciones sobre ella. El primero, **Card Captor Sakura Illust Collection Cheerio! 3**, es el tercer volumen que recoge las ilustraciones hechas para el anime, junto a un pinup nuevo. Sale a la venta en julio (en Japón, claro). El segundo, **TV Anime 'Card Captor Sakura' Complete Book Sakura Card Hen**, es el libro sobre la serie de TV que sale a la venta el 29 de junio. Contiene, entre otras cosas, un pinup nuevo de *Kumiko Takahashi* (la diseñadora de personajes), un resumen de las 24 cartas, entrevistas a los dobladores principales y e-konte (kanjis con dibujos).





¡¡Manga de **Chasing Amy** (**Persiguiendo a Amy**)!! *Moyoko Anno* y *Kenichi Eguchi* han hecho el manga/novela de la peli de *Kevin Smith* (el frikidirector). Es novela con un 30% de dibujos, y básicamente es la historia vista desde el punto de vista de *Alyssa Jones*, la prota, y todo con base de shôjo. Algo cuando menos curioso. Aquí tenéis unas cuantas imágenes para que veáis qué tal.



Atentos porque esto promete. ¡Serie de animación de *Jackie Chan*! En cuanto tengamos más datos no dudéis que os los haremos llegar.

El título de la nueva película de *Hayao Miyazaki*, esa de la que tanto se rumorea, parece que será Sen to **Chihiro no Kamikakushi**, e iría de una chica llamada *Chihiro* que viaja al mundo de los dioses para conseguir recuperar a sus padres.

Sale a la venta un libro de ilustraciones de *Arina Tanemura*, la de **Kamikaze Kaito Jeanne**, 1800 yenes de nada.

Por último, Sega anuncia que ha empezado la construcción de una nueva consola multi-plataforma de juegos llamada Cavia. Se comenta que uno de los primeros juegos estará basado en **Mononoke Hime**.

MUNDO POKÉMON 2000

Bajo la iniciativa de Nintendo España y de Parques Reunidos, el Parque de Atracciones de Madrid ha inaugurado recientemente una exposición monográfica sobre Pokémon. Bajo el título **Mundo Pokémon 2000** y ubicada en el Palenque, el Pabellón de Exposiciones y Congresos, esta exposición ofrecerá a los visitantes la posibilidad de participar en el Campeonato Español Pokémon Stadium, además de disfrutar del fenómeno de moda en España: Pokémon.

En un espacio de 900 m2, Nintendo España ha diseñado una completa atracción que entusiasmará a todos los aficionados de Pokémon. La exposición alberga distintos espacios relacionados con Pokémon, lo cual ofrecerá a los visitantes variadas posibilidades: intercambiar cartas de estrategia, hacerse fotos con los disfraces de Pokémon, disfrutar de un castillo hinchable, dibujar o divertirse con los mejores capítulos de la serie de TV... Aunque lo más significativo de esta exposición es el espacio que Nintendo ha dedicado a sus videojuegos. Los visitantes tendrán a su disposición 40 Game Boys para poner en práctica el desarrollo de su estrategia con Pokémon versión Roja y Azul y 72 Nintendo 64 para competir con las mascotas virtuales en 3D del videojuego Pokémon Stadium (al que recordamos que se pueden pasar los Pokémon adquiridos con las versiones Roja y Azul de Game Boy).

Mundo Pokémon 2000 permanecerá abierto hasta el 30 de septiembre.

tres categorías existentes: Mini Copa (principiantes), Poké Copa (Intermedio) y Súper Copa (Expertos). Entre los días 1 y 23 de junio se preseleccionarán 896 finalistas para participar en las finales de los días 24 y 25 de junio. De estas finales saldrán los tres campeones españoles de las tres categorías, que se enfrentarán, a principios de septiembre, en Londres a los campeones de Francia, Alemania, Inglaterra, Irlanda, Bélgica y Portugal.

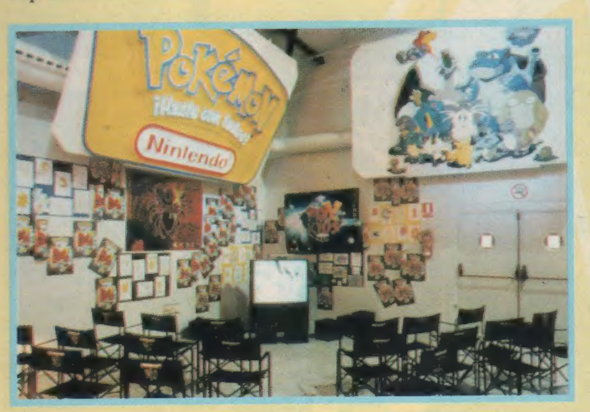
Más pokécosas

Antes que nada recordaros la salida a la venta del videojuego Edición Especial Pikachu. También que Martínez Roca ya ha puesto a la venta la nueva extensión para el juego de cartas de rol de Pokémon: Jungle, con 48 nuevas cartas. De momento sólo esta disponible en inglés, pero en julio saldrá la edición en español.

También salen a la venta otros 4 vídeos con más capítulos de la serie de TV de Pokémon. Cada cinta tiene 3 capítulos (unos 75 minutos), y cuesta 2.495 ptas.

Majorette Española lanzará al mercado más merchandising sobre Pokémon: riñoneras, mochilas, bolsas de deporte y carteras. Además de conjuntos escolares sobre Pokémon, con: gomas de borrar, estuches, agendas, archivadores y carpetas.

Por último, una mala noticia: es probable que Tele5 no emita los nuevos capítulos de Pokémon hasta septiembre, con lo que sólo los afortunados poseedores de Fox Kids pueden disfrutar de las últimas novedades de la serie de animación.





Inauguración del I Campeonato Español Pokémon Stadium

Mundo Pokémon 2000 acogerá, a lo largo del verano, diversas actividades relacionadas con Pokémon, desde espectáculos de magia hasta la presentación oficial del videojuego Pokémon versión Amarilla para Game Boy. Pero el evento más relevante será la celebración del I Campeonato Español Pokémon Stadium, cuyos ganadores competirán en el Campeonato Europeo.

Todos los interesados en medir sus fuerzas en el campeonato han de ser usuarios de Pokémon Rojo o Azul para Game Boy, ya que deberán participar con sus propios Pokémon, aportando su cartucho para poder competir. Dependiendo del nivel de habilidad de sus Pokémon, cada participante podrá competir en una de las

Pokéfilms

La segunda peli, La Leyenda de Lugia, llegará a España con el logo de Pokemon 2000. La tercera peli se titula algo así como: El Emperador de la Torre de Cristal, y se estrenará en Japón este verano. Trata sobre un Pokémon llamado Anon, que tiene 26 transformaciones diferentes, y al parecer atrapan a Ash, que escapa gracias a Pikachu y a Pichu (la forma infantil sin evolucionar de Pikachu).

¡Seguiremos informando!

Entrenador Pokémon Matsuyama

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete.

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.

COMIX CITY SL
C/ Pascual Pérez 36, bajo. 03001- Alicante.

COMIX CITY
Pascual Pérez 36 - Torrevieja.

RIVENDEL CÓMICS
Alpujarra 20 - Elche

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- BCN.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.

ANIMAT FAN CLUB
Apdo. Correos 154. 08300- Mataró (BCN)

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos. Tel: (94) 720 40 52.

CANARIAS
LIBRERÍA GAME OVER COMICS
Ruiz de Alda 26, local 10. 35007- Las Palmas GC

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- La Coruña

LIBRERÍA INOA
C/ Federico Tapia, 55 - La Coruña

AUXE CÓMIC SHOP
C/ Pastor Diaz, 4. 15006 - La Coruña

LIBRERÍA KOMIC
C/ San Pedro de Mezonzo, 34. Santiago de Compostela. Tel:.(981)593280

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Finisterre 15. 28029-Madrid

ATLÁNTICA CÓMICS
Pza. Mª Soledad Torres, Acosta n2. 28004- Madrid

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.

GENERACIÓN X
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
C/ General Pardiñas, 31.
C/ Fermín Caballero, 57.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.

MURCIA
HISTORIETAS
Vinader 6, bajos - Murcia

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.

SANTANDER
CAPRICHO CÓMIC
Antonio Mendoza, bajo. Santander.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.

MANGALINE
Dr. Leal Castaño, T1, local 5, Sevilla.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.

IMÁGENES SHOP
C/ Ruzafa, 14. 46004- Valencia.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
C/ Montero Calvo, 28.47001- Valladolid.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.

LIBRERÍA FUTURO
San Vicente de Paul 9 - Zaragoza

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos. Además, ante la avalancha de librerías que nos han llamado porque querían aparecer en el listado de la mejor revista de manganime del mercado nos hemos visto obligados a quitar teléfonos y direcciones de internet para dar cabida a cuantas más tiendas mejor.

VENTAS

Aquí tenéis la lista de ventas de cómics y manga (en realidad todo es cómic, pero creemos que así os resultará más fácil haceros una idea) de mayo de 2000 de la tienda Akira Cómics de Madrid. También se incluyen las ventas de las distintas revistas:

Top 10 USA		Top 10 Manga	
1- Crimson nº12	100%	1- I"s nº13	100%
2- Siempre Vengadores nº9	98%	2- Ruroni Kenshin nº6	98%
3- X-Men nº49	96%	3- Star Hounds nº1	91%
4- Daredevil nº9	94%	4- **X-Parodias** (Revista) n2	89%
5- Spiderman Romita nº16	90%	5- Arms nº2	82%
6- League S.Gentlemen n1	89%	6- Dr. Slump nº36	80%
7- Spawn nº72	85%	7- M. Boy (CB) nº15	79%
8- Magneto Rex nº2	83%	8- Eden nº2	75%
9- Fanhunter: Celsquest	81%	9- Mangazone: Ghibli	73%
10-Spiderman nº8	77%	10- Mangazone:Pokemon2	66%

Y, para que podáis comparar entre distintas ciudades, aquí va la lista del mismo mes de la librería Legend de Albacete:

Top 10 USA	Top 10 Manga
1- League of S. Gentlemen	1- I"s
2- Planetary	2- Eden
3- Crimson	3- Ruroni Kenshin
4- Magneto Rex	4- Princesa Mononoke
5- From Hell	5- Dragon Ball
6- Bone	6- Adolf
7- Siempre Vengadores	7- **Minami**
8- M.K. Viuda Negra	8- Cazadores de Magos
9- B. Marvel: Vengadores	9- Daisuki
10- Sandman: C. De Sueños	10- Zetman

PROGRAMAS

TELEVISIÓN

DOF 6
Se emite en: Canal Satélite Digital.
Horario: 30 minutos.
Contenido: Videojuegos.

CIBERNAUTAS
Se emite en: Canal Red 2000 (Vía Digital)
Horario: 30 minutos al día.
Contenido: Videojuegos, informática.

EL 8º PASAJERO
Se emite en: Canal Buzz (Vía Digital)
Horario: Lunes 23:00
Viernes: 24:00
Domingo: 22:30
Contenido: Manga, anime, videojuegos.

MEGAWORLD
Se emite en: Al Tanto TV
Canal: 31 UHF (TV local de Valencia)
Horario:
Martes y Jueves: 13:00
Sábados: 15:00
Contenido: Videojuegos.

NÉMESIS
Se emite en: Canal PTV-CABLE de Valencia (local)
Horario: Miércoles 22:00
Contenido: Cómics.

CRAZY PIXELS
Se emite en: TV Castilla y Leon, en TV Palencia (23).
Horario: 12:45
Contenido: Videojuegos.

RADIO

POWER UP
Se emite en: Onda Rambla de Cataluña.
Frecuencia emisora:
Barcelona: 89.8 FM
Gerona: 89.9 FM
Tarragona: 91.0 FM
Centro (Igualada): 92.2 FM
Horario: Sábados, de 14 a 16 horas.
Contenido: Videojuegos y cómics.

MÁS ALLÁ DE LA VIÑETA
Se emite en: COM Radio, BCN
Frecuencia: 91.0 FM
Horario: Domingos, de 21:00 a 22:00.
Contenido: cómics.
http://comradio.com

OTAKAMANGA
Se emite en: Radio Jove de Reus.
Frecuencia: 107.5
Contenido: manga.

TOP GAMES
Se emite en: Radio España.
Frecuencia: 97.2
Horario: Lunes, Miércoles, y Viernes, de 23:00 a 23:30
Contenido: Videojuegos.

CÓDIGO BIT
Se emite en: Onda Marina.
Frecuencia: 90.6 y 100.7
Una radio local de Tenerife.
Contenido: Videojuegos.
codigobit@latinmail.com



Algunas cosas no llegan a estar del todo bien. Aparentemente todo es normal y perfecto, y sin embargo al momento puedes darte cuenta de un cierto algo indescriptible que falla. No es hasta que la observas con detalle que te das cuenta donde está el problema. **Spriggan** estaba destinada a ser otro de esos grandes eventos que marcan época, **Akira**, **Ghost in the Shell**... Quizá cada vez las esperamos más y así recibimos menos.

"Cuando era niño, pensaba y sentía como un niño; ahora que he crecido, he dejado a un lado las cosas infantiles". Así resumía **Ghost in the Shell** su propia razón de ser, y justificaba de algún modo todas esas cuestiones que trataba de plantear sobre nuestra propia humanidad. Si cabe, en lo único que podría compararse el film de *Mamoru Oshii* a esta más práctica **Spriggan** es en la transparencia de intenciones. **Spriggan** no engaña a nadie con su orientación obviamente occidental. Frente a su calidad indudable, y por delante incluso de la violencia, parece cubrirlo todo una evidente idea de, quizá por primera vez - segunda si tenemos en cuenta la potencia visual de **Akira**-, crear una película con un gusto más occidental (o americano) que japonés.

Es un mundo tecnológico... el nuestro. Y, sin que muchas de vosotras sepáis nada, existen sobre la tierra tecnologías muy superiores a las que se hacen públicas. Muchas son originadas por la investigación científica o militar, otras sin embargo no tienen un origen tan fácilmente esclarecido. ¿Qué artefactos guarda el ejército americano extraídos de las pirámides de Egipto o Méjico? Pero lo que es más importante, si esos aparatos cayeran en las manos equivocadas, ¿a qué podrían dar lugar? Afortunadamente muchas de vosotras no tendréis que preocuparos de estas cosas. Para eso existe

Ficha técnica de la película

Supervisor general y Estructura Argumental	KATSUHIRO OTOMO
Basada en el manga de	HIROSHI TAKASHIGE y RYOJI MINAGAWA
Guión	HIROTSUGU KAWASAKI y YASUTAKA ITO
Productores Ejecutivos	AKITO YAMASHITA
	SHIGERU WATANABE
	HIROO TAKIMOTO
	MASAMICHI FUJIWARA
Productores	AYAO UEDA
	KAZUHIKO IKEGUCHI
	KAZUYA HAMANA
	HARUO SAI
	EIKO TANAKA
Director	HIROTSUGU KAWASAKI
Música	KUNIAKI HAISHIMA
Canción Original	SÄJU
Diseño de personajes y Director de animación	HISASHI EGUCHI

Arkam. Creada en origen con fines de investigación bajo acuerdos de las principales superpotencias, hoy en día Arkam es algo más que una simple agencia arqueológica. Dotada de los más avanzados laboratorios dedicados a analizar tecnologías de origen no humano, la agencia se ha visto obligada a complementarse con uno de los cuerpos de seguridad más importantes del planeta. Hemos de comprenderlo, el poder genera ambición. Arkam durante estos años siempre se ha mantenido neutral, pero al fin y al cabo la defensa es necesaria y muchos ambicionan ese poder y conocimiento que la agencia protege.

¿Spriggan en España?

Hasta donde Filmax nos ha comunicado, no tienen prevista su edición hasta como muy pronto Septiembre. Mientras tanto una copia subtitulada para cine ha circulado por algunos festivales, como el de Sitges del año pasado, o por algún cine de alguna ciudad como Barcelona. A la espera de que pronto la edición en video vea la luz, instamos a Filmax a que trate por los medios posibles que la copia de cine circule ya que vista en pantalla grande gana mucho.

Arqueólogos de patio de colegio

En otra situación totalmente diferente se vive en el instituto 3 de Shogakukan. O no tanto, desde el momento en que *Yu Ominae*, aparentemente un alumno más, es en realidad un miembro precisamente del cuerpo de seguridad de Arkam. *Yu* es un *Spriggan*, nombre en clave *Striker*. Nadie relaciona sus dos personalidades... ¿o sí? Después de todo la fama que se ha creado es magnífica y eso no es fácil de esconder. Lógicamente muchos enemigos le querrían ver muerto. Sobretodo ahora que ha llegado a la superficie uno de los mayores descubrimientos de Arkam: el Arca de Noé. Un Arca como quizá nunca habríais imaginado, un enorme ingenio que posiblemente oculta grandes secretos. Aprovechando esta lejana referencia bíblica, el resto de la historia queda casi por completo reducido a una palabra: acción. Como una excusa que todo lo hiciera perdonar, la acción cubre allí donde la ausencia de contenido deja huecos.

Realmente **Spriggan**, o **Striker** como lo conocimos aquí, era un manga esperando ser animado. Quizá con algo más de miga y menos rigidez y fidelidad al original, habríamos podido disfrutar de unos personajes como los de tinta y papel, más desarrollados que estos de celuloide, al menos un poco más. En concreto nos encontramos ante, salvo detalles, una adaptación literal de la historia de la primera miniserie editada años ha por Planeta-DeAgostini. El único ingrediente novedoso que aparece es una pequeña justificación del origen de *Spriggan*, y reconozcámoslo, es una escena algo forzada.

Director HIROTSUGU KAWASAKI

Nacido en 1958, tras graduarse en Bellas Artes y Música por la Universidad Nacional de Tokyo, entró a trabajar en la productora OH en 1981. Como animador, su labor en "Laputa", "Akira" y "Ghost in the Shell" fue muy valorada. Después trabajó para Katsuhiro Otomo en "Stink Bomb", uno de los episodios que componen "Memories", como diseñador de personajes y director de animación. Su delicada técnica le valió la total confianza por parte del creador de "Akira", supervisor general de esta "Spriggan", que ha supuesto el debut como director de Kawasaki.

Sobre esta película, el mismo comenta que, junto a Otomo, la orientaron como una película de acción, por encima de ser una película de animación. No dudaron tampoco en utilizar gráficos por ordenador para poder realizar escenas espectaculares que de otro modo no habrían podido lograr. Fue también él quien involucró a Otomo en el proyecto, que le respeta como un excelente director de escenas de acción.

La animación por encima de todo

Lo primero que salta a la vista es que hay un gran equipo de animación detrás de las máquinas. Lo segundo, probablemente, es que hay gran cantidad de dinero de por medio. **Spriggan** es un producto comercial, pero esto no tiene que ser, ni es en este caso, nada malo. Allí donde el argumento escasea hasta languidecer, la calidad de la animación de algún modo distrae la atención del espectador.

De acuerdo, al fin y al cabo esta no es más que otra película de acción y violencia. Ahora bien, hay que reconocer que aquí la animación está muy por encima de la media que se puede encontrar por ahí. Y no es de extrañar. Aquí se juntan con seguridad los mejores equipos de animación de Japón apoyados por un gran esfuerzo de lograr un resultado tecnológicamente avanzado.

Cada escena tiene todos los detalles cuidados y una ejecución impecable. En conjunto, se convierte en un viaje sin pasar a través de escenarios diversos. Desde los sencillos pasillos del colegio, hasta los paisajes naturales de Turquía, para acabar llegando a un interior del [illegible] Este detalle del original, aquí mantenido, le da un aspecto quizá irreal, pero no es más que uno de los [illegible] representar algo, simplemente no lo representes. Por lo demás, la película es impactante en todo momento y la acción está desarrollada de modo que no deja descansar ni distraerse al espectador.

Existen momentos donde la animación brilla particularmente. Escenas como una persecución entre las calles de un pueblo turco, en constante movimiento y con un acabado no habitual en otras producciones. La sombra de *Otomo* se atisba en algunos instantes. Mientras no acaba de quedar totalmente claro cuál fue su papel real en la realización final del largometraje, su influencia parece clara en el conjunto final del producto. Quizá no tenga una implicación tan elevada como se querría hacer notar, pero desde luego está lejos de algunas voces que sugieren que sólo apareciera su nombre para vender.

El Arca

En muchos mangas y animes podemos observar con cierta frecuencia la aparición de símbolos religiosos occidentales utilizados con apariencia más allá de su sentido de origen. Cruces, estrellas de David y demás decoran de algún modo supuestos poderes mágicos. Igualmente en este caso la idea del Arca de Noé se transmuta y de ser aquel enorme barco que se libró del diluvio, pasa a un ingenio alienígena que haría las delicias de cualquier meteorólogo.

Yu Ominae

El típico estudiante japonés que no es nada típico. Habitual en cualquier producción de acción. El héroe, con unas habilidades, en este caso proporcionadas por un armamento y experimentos extraordinarios, que le confieren un poder y resistencia sobrehumanos.

Coronel McDougal

Como era habitual en muchos mangas por la época del original de Spriggan, el malo pertenece al ejército americano. Este *coronel* del Pentágono es sin embargo poco más que un niñato con poderes telekinéticos donados por diversos experimentos de esos secretos que hacen los americanos.

Jean Jacquemonde

Otro Spriggan, aunque éste realmente se transforma en una auténtica bestia. Como sucedía en el manga, parece ser quien salva siempre a Yu, haciendo que entre ellos la rivalidad se compense con una buena amistad.

Dr. Mayzel

No se podría concebir algo como esto sin tener por medio un científico de bata blanca. Conduce las investigaciones de Arkam sobre el arca, al igual que otras muchas anteriores. La armadura y el cuchillo que utiliza Yu y el resto de Spriggans es invención suya, gracias a su descubrimiento del Omihalcon (típico mineral extraordinario).

El Gordo y el Chico

Dos salvajes asesinos a las órdenes del coronel, a un nivel comparable a los Spriggans, por supuesto acabarán siendo derrotados. Proporcionan ratos de violencia sangrienta para entretenimiento del público.

Spriggan

Spriggan es el cuerpo de defensa de Arkam. Realmente el término tiene su origen en unas criaturas (parecidas a un hada) de la mitología inglesa. Guardan los tesoros que se encuentran escondidos en ruinas de piedra. Son, como las hadas, pequeños seres, pero cuando se encuentran con un enemigo se transforman en gigantes.

La vida es... puro negocio

Por otro lado, **Spriggan** no esconde en ningún modo que sea una producción muy comercial. Quizá, como apuntaba al comienzo del artículo, algunas producciones japonesas empiezan ligeramente a orientarse un poco más hacia el mercado exterior. Después de los ejemplos de **Bubblegum Crisis** revisitada al clamor de unas peticiones mayoritariamente americanas, o de **Ghost in the Shell** producida en parte por el empuje de una productora occidental - Manga Entertainment -, es posible que alguien en Bandai haya visto que producir para occidente también rinde. Lo curioso es ver qué es lo que consideran como producto occidental. Efectivamente **Spriggan** es una elección bastante acertada, con el gusto típico *hollywoodiano* de película de mucha acción, poca complicación y una visual espectacular.

Sin embargo, y en contra de lo esperable, **Spriggan** no ha sido la bomba de la temporada si no más bien una más entre otras novedades de igual o mayor resultado. Y si una se para a pensarlo quizá la razón se encuentra en eso mismo. En el fondo si alguien se aficiona a unas producciones, como las japonesas, por lo distinto que tengan respecto a otras, el hacerlas ahora más parecidas a lo que ya conocíamos de antes posiblemente les quite cierto valor en lugar de dárselo. Este **Joven Indiana Jones** de visita por **Expediente X** no es ya tan aplicable al habitual [illegible] "Creo pensando en un público japonés, aunque supongo que las ideas son aplicables y parecidas en otros países también".

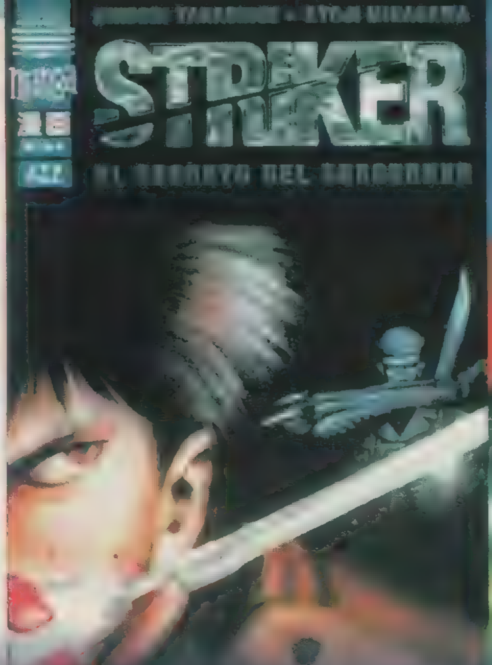
Y a pesar de todo, es una animación condenadamente buena.

spriggonzo

[illegible]









El manga

Como ya se ha dicho, **Spriggan** es más conocido en España como **Striker**. Esto es debido a que así fue como se tradujo el título del manga en Estados Unidos, y por tanto en España cuando la trajeron. Sí, habéis leído bien: cuando trajeron el manga a España. Porque el manga de **Striker** está publicado en nuestro país. Otra cosa es que lo encontréis, ya que se editó hace tiempo (y cuando digo hace tiempo quiero decir HACE TIEMPO, hablamos de los comienzos del manga en nuestro país, de principios de los noventa, de cuando los [illegible] profundidad tales como "¿Por qué el Profesor Mayzel (el que le hace las armas a Yu) se parece al padre de Bulma?"). Su título fue **Striker, el guerrero blindado**, y fue una historia de unas 130 [illegible] Arca de Noé del MJ-12, doce multinacionales unidas para controlar el mundo. Afortunadamente, contaba con la ayuda de *Jean Jacquemonde*, otro miembro del grupo de operaciones especiales, ya que si bien *Yu* podía sin problemas con los soldados especiales "normales" del MJ-12, su jefe, el *Coronel McDougal*, un niño con grandes poderes telequinéticos, era harina de otro costal.

Lo cierto es que como primer contacto la historia está bien. Es corta, concreta, con personajes relativamente carismáticos, con las dosis de acción necesarias y con una idea agradable que deja los suficientes cabos sueltos como para dejar al lector con un cierto pinchazo de curiosidad.

Después de esta historia, que por cierto es la que da origen a la trama de la película ya comentada, nada se supo de **Striker-Spriggan** durante mucho tiempo, hasta hace unos pocos años, en los que de golpe y porrazo nos encontramos con **Striker, el secreto del Berseker**, una historia de unas 120 páginas dividida en cuatro números.

En ella, nuestro buen amigo **Yu** debe entrar en una base secreta de las S.A.S. para evitar que "resucitaran" a un Berseker, un poderosísimo robot construido por una antigua civilización. Por si eso fuera poco, tiene que hacer en apenas unos días ya que ha prometido a una compañera de clase que llegará a tiempo para una carrera. Como puede suponerse, el Berseker resucita, dando origen a un desenfrenado combate contra *Yu* que nos ocupa los cuatro números (bueno, sólo los tres últimos, el primero es para que *Yu* se meta en la base). Quitando el detalle de la carrera con su clase (que sirve para recordarnos que *Yu* es un estudiante de instituto y que usa precisamente eso para no perder contacto con la realidad y volverse una máquina de matar) y la forzada alianza con una teniente coronel [illegible] pura y dura, sin más.

Si te gustan los cómics de acción a raudales, o te encantó la primera parte de **Striker**, esta segunda mini-serie puede pasar, pero si no quizá se le encuentra demasiada poca miga, demasiadas páginas de acción para tan poco guión. Pero vamos, tampoco es que esté mal, es sólo que no llega a la altura de la primera.

Y hasta aquí lo publicado en España. Si las ventas en su día no [illegible] Planeta saque alguna miniserie más. En concreto a nuestras manos ha llegado **Striker contra el Tercer Reich**, una historia de unas [illegible]

La historia está dividida en dos partes. En la primera, **la calavera de cristal**, *Yu* se enfrenta a un grupo neonazi por la posesión de la mítica calavera de cristal. No la imitación del Museo Británico (la que sin duda todos conocéis), la de verdad, la que tiene la capacidad de generar increíbles cantidades de energía. ¿Y para qué querrían unos nazis tanta potencia...?

Como se sospechaba en la primera parte, en la segunda, **el Santo Grial**, los nazis intentan resucitar a *Adolf Hitler*... ¡y lo consiguen! Por si este detalle fuera poco, además el *fürher* era la [illegible] reliquias que consiguieron durante el apogeo nazi, incluyendo una [illegible] no va a permitir tan alegremente...

[illegible] destripar nada).

En cuanto al equipo creativo, lo forman a lo largo de todo el manga *Hiroshi Takashige* al guión (quien desarrolla de una forma [illegible] luego interesantes) y *Ryoji Minagawa* a los lápices (quien tiene un estilo limpio y dinámico que cumple a la perfección con los requisitos de la historia, para que os hagáis una idea, se puede comparar al de *Katsuhiro Otomo* en **Akira**).

En definitiva, un manga bastante completito, que hará las delicias de cualquiera que busque pasar un buen rato.

Matsustriker

Di Gi Charat

Voy a aprovechar que aquí nos dejan hablar casi de cualquier cosa (siempre que tenga alguna relación, por remota que sea, con el manga/anime) para comentaros algunas cosas sobre una curiosa serie que me ha enganchado por completo.

Supongo que muy pocos habréis oído hablar de **DiGi Charat**. No confundáis ni por un momento este nombre por el de **Digimon**. A pesar del parecido, la primera no se ha emitido nunca en España, y no existe prácticamente ningún parecido entre ambas (exceptuando el hecho de que hablamos de anime).

DiGi Charat es el nombre de la protagonista de esta serie, de la serie en sí, y de la mascota de una popular cadena de tiendas de anime y merchandising (llaveros, pósters, figuras y demás parafernalia relacionada con las series) llamada **Gamers**. La popularidad de la mascota hizo que se hiciera un manga de la mascota, así como un videojuego y finalmente incluso una serie de TV.

La serie se emitió en la **Tokyo Broadcasting Station** entre el 29 de Noviembre de 1999 hasta el 23 de Diciembre del mismo año entre las 11:30 y las 11:34 PM. Como los más espabilados habrán visto, eso nos da ¡apenas 4 minutos por episodio! Cierto, la serie consta de momento de 16 episodios de 3 ó 4 minutos. El primer DVD salió a la venta en Japón el 24 de Marzo de este año, mientras que el segundo debería de salir el 26 de Abril.

Todo esto es muy interesante, pero supongo que además de estos datos, puede que algunos quieran saber al menos de qué va la serie, de manera que haremos un pequeño resumen. No obstante antes haremos un pequeño inciso sobre los nombres de los personajes principales.



· **Digi Charat**: El personaje principal, es conocido en la serie por el diminutivo de **Dejiko**.
· **Petit Charat**: Es conocida en la serie por el diminutivo de **Puchiko.**
· **Rabi-en-Rose**: Es conocida en la serie por el diminutivo de **Usada**.

En lo sucesivo, usaremos esos diminutivos, y os presentaré a más personajes después, de manera que ¡no os perdáis!

La historia se inicia cuando **Dejiko** y **Puchiko**, dos pequeñas alienígenas, llegan a la tierra (a Tokio más exactamente) en un OVNI con **Gema** (una bola amarilla básicamente). En la tierra, un hombre les ofrece un trabajo a cambio de alojamiento. Esa ocupación no será otra que trabajar en la tienda "**Gamers in Akihabara**". Allí **Dejiko** conocerá a otro personaje que trabaja en la tienda y que se convertirá en su rival. Esa no es otra que **Usada**.

La serie en sí es... terriblemente divertida, terriblemente salvaje, tierna y completamente alocada. Se mezclan unos personajes bien definidos y terriblemente "monos" con el humor más basto y salvaje que os podáis imaginar. Incluso el grafismo es curioso. Es fácil saber si un personaje es importante o no, ya que todos los personajes "inútiles" son apenas unas salchichas con caras (a falta de otra definición).

Veamos ahora un pequeño repaso a los personajes "importantes" de la serie.

· **Dejiko**: La protagonista de la serie. Una preciosa chica vestida de gata, de 10 años de edad y de carácter egoísta, malicioso, imprudente y, por qué no decirlo... idiota. Le encanta abusar de **Gema**, a quien suele achicharrar con unos

rayos que lanza por los ojos al grito de "**me kara biimu**".
Mide 1.48, pesa 38 kilos, nació un 8 de Febrero y su grupo sanguíneo es O.

· **Puchiko**: La pequeña de la serie, de unos 5 años. Callada, indiferente... un personaje curioso. También lanza rayos por los ojos (está practicando) al grito de "**me kara biimu renshuu-chuu**".
Mide 103 cm, pesa 18 Kg, nació un 21 de Enero y su grupo sanguíneo es B.

· **Usada**: Una preciosa chiquilla con orejas de conejo (de ahí supongo su nombre, ya que conejo es *Usagui* en japonés). Tiene 14 años, también trabaja con las dos anteriores en la tienda y tiene una habilidad especial para la lucha y un carácter dominante, al estar antes en la tienda intentará dominar a **Dejiko** y **Puchiko**, con un éxito cuanto menos... discutible.
Mide 1.64, nació un 30 de Agosto, y su grupo sanguíneo es A.

· **Takuo Minagawa**: Es un joven y tímido muchacho al que le gusta **Dejiko**. Bajito, moreno y buen chico.

· **Takuo Kimura**: Un joven que es el opuesto de **Minagawa**. Alto, rubio, chulo... y enamorado de **Puchiko**. Yo lo clasificaría directamente de "asaltacunas" (como nuestro director).

· **Gema**: Este personaje es literalmente una bola amarilla con ojos y boca. Vino a la tierra con las dos protagonistas, y su única función en la serie parece ser provocar a **Dejiko** para que ésta lo patee o para que lo masacre salvajemente con sus rayos. Tiene 10 años.

· **Yoshimi** y **Takeshi**: Son dos otakus, en el sentido japonés de la palabra (es decir, un par de majaras) que montan el club de fans de **Dejiko**.

Otro personaje "importante", es una especie de oso que sale de una caja. No tiene nombre, y aparte de salir y desconcertar no hace nada más. Curioso, ¿no?

Como curiosidad, los datos sobre su edad, altura, peso, fecha de nacimiento, grupo sanguíneo y demás no son invención mía. Están en la página oficial de Brócoli, que es la compañía que ha creado la



serie. Aunque parezca ridículo, los japoneses le dan importancia a estos datos, e incluso a algunos aparentemente más triviales, como pudiera ser el número de zapato que calzan.

Existe como os he comentado un manga de la serie, si bien gráficamente es cualquier cosa menos una obra de arte. Trazo rápido y aparentemente descuidado, aunque si nos fijamos hay un cuidado trabajo de tramas, y en las páginas con color se aprecia que aunque pueda parecer un trabajo descuidado, en realidad hay profesionales detrás.

Como curiosidad adicional, comentaré que la serie incluso tiene un programa de radio, un juego en CD basado en **Usada**, y un buen montón de "mercadishing" como cartas, otro juego basado en la serie para Playstation, etc.

En el apartado de música sólo he podido localizar un single que corresponde al opening (la serie no tiene ending). El tema, "Only One, nº 1" es cantado por *Okui Masami*. Para los curiosos, el single en cuestion es: Star Child KIDA-189. Tiene dos temas, y salió al mercado el 3 de Diciembre de 1999.

Hay un episodio que es un videoclip, concretamente el 15: "Party Night". La música de ese vídeo (que me encanta) no he podido localizarla de momento en ningún disco... aunque la esperanza es lo último que se pierde.

Para finalizar, como de costumbre, intentaré evaluar las posibilidades de que esa serie aparezca en nuestro país... y se reducen virtualmente a cero. Las razones son muchas. Por un lado son episodios muy cortos como para que alguien se interese en ellos, por otro lado su humor es excesivamente basto en ocasiones, y además lleno de referencias que se nos escaparían. Tampoco creo que ninguna compañía americana se interese por ellos para doblarlos o subtitularlos, aunque no descarto que se puedan conseguir a través de algún fansub dentro de un tiempo.

Josema
orbatos@mangaes.com



SAKURA WARS

U R E A E P R T A E E M Q I A D A E O

Bajo este nombre se ha traducido en USA al videojuego "**Sakura Taisen**", que se editó en Japón para la consola Sega Saturn. La enorme popularidad del juego llevó a la creación de una OVA de 4 episodios que aquí vamos a comentar.

Esta serie se produjo en el año 97 por Bandai Visual y SEGA (como es lógico). Fue dirigida por *Takaoki Ishiyama* y los diseños de personajes fueron adaptados para la OVA por *Kazuya Kuroda*. Los diseños originales para el videojuego corrieron a cargo de *Kosuke Fujishima* (**Ah! My Goddess** y **¡Estás arrestado!**).

La Historia

Estamos en el año 1919. La Humanidad (o sea, Japón) sobrevivió al primer ataque que el reino de los demonios hizo años atrás. Ahora el ejército y sus divisiones especiales trabajan en unos robots a vapor esperando el regreso de una nueva horda demoníaca. Sin embargo, esas enormes carcasas de acero parecen inamovibles por los miembros del ejército. Los investigadores descubren que sólo canalizando la energía espiritual podrán ser efectivos contra los demonios.

La casualidad (o no) quieren que *Sumire Kanzaki*, la nieta del dueño de la empresa *Kanzaki*, constructora de los robots, presencie una de las pruebas. Y por esa casualidad, ella misma se introduce en el robot, mostrándose como la única persona hasta el momento capaz de mover la máquina.

A partir de ese momento comienza una búsqueda por todo el mundo para encontrar a las personas adecuadas. La teniente *Ayame* es la encargada de ir seleccionando las chicas con el nivel psíquico suficiente.

En principio sólo se busca a chicas con las habilidades mentales necesarias para activar la energía espiritual de los robots. De este modo, tendremos a seis chicas piloto y a un comandante que se unirá al final. Cada una de las seis chicas tiene una personalidad muy diferenciada y la convivencia entre ellas no será fácil precisamente. Sus nombres son: *Sumire Kanzaki, Sakura Shinguji, Kanna Kirishima, Maria Tachibana, Li Cohran* e *Iris Chateaubriand*. Después comentaremos a los personajes uno a uno.

Este equipo cuasi-femenino recibirá el rimbombante nombre de "Unidad de Asalto Floral del Imperio" (o me mires así *Lázaro*, te juro que es cierto...). Comienza el entrenamiento para que las chicas aprendan a coordinar sus habilidades psíquicas y enfocar su energía. Y para ello nada mejor que dedicarse a las artes. Reciben clases de baile, canto e interpretación, y con ello matan dos pájaros de un tiro. Por un lado, es bien sabido que cultivar las dotes artísticas como las mencionadas activa diferentes regiones del cerebro y les ayudará a enfocar su mente a la hora de pilotar. Por otro lado,





necesitan una tapadera para realizar sus actividades y la excusa la tienen actuando en un teatro. En Japón se conoce como el "Takarazuka" y es una compañía de teatro en la que todos los personajes son interpretados por mujeres. Los clásicos de *Shakespeare* como **Romeo y Julieta** o **El sueño de una noche de verano** forman parte de la doble vida que deben llevar nuestras chicas.

Al principio, sólo son las seis chicas las que se enfrentan al ejército de demonios cuando éstos hacen su aparición. El entrenamiento recibido da sus frutos en este primer combate, sin embargo hay una clara falta de coordinación. Cada una ataca por su cuenta, poniendo en peligro a las demás. La intervención final de *Sakura* con su mecha será vital para salvar a todo el equipo. Tras esta victoria por los pelos, la hasta entonces comandante del grupo *Maria* propone la inclusión de un nuevo comandante, que tenga más capacidad de liderazgo y conocimientos estratégicos. Es entonces cuando *Ichiro Oogami* aparecerá en escena. *Ichiro* es un cadete recién licenciado del ejercito y tendrá la difícil misión de poner de acuerdo a todas las chicas. Para colmo de males, este chico se ve abrumado por tanta belleza femenina y es incapaz de hacerles acatar la disciplina. Hasta colabora él mismo en los trabajos de limpieza. No obstante, su habilidad para saber escuchar a todas y cada una de las chicas, así como su voluntad de sacrificio, hará que (al final) todas las chicas le sigan ciegamente. También decide integrarse en las obras, a modo de director.

Pero los demonios tienen la habilidad de ser inoportunos. Y no se les ocurre otra cosa mejor que lanzar su ataque definitivo contra la ciudad en la misma noche del estreno de la obra dirigida por *Ichiro*. Cuando éste recibe la alarma minutos antes de que las chicas entren en escena, decide sacrificarse e intentar luchar él solo en su robot contra la horda de demonios, impidiendo que *Ayame* conecte la alarma general. De todas formas, las chicas acaban enterándose del problema y piden perdón al público para suspender la obra mientras salen a combatir. La llegada del equipo es bastante oportuna, pues nuestro héroe estaba siendo desbordado y es entonces cuando todas las chicas se ponen de acuerdo por una vez y deciden obedecer las órdenes del comandante sin ningún pero. No os cuento el final del combate, pero os lo imagináis, ¿verdad?

Personajes



Sakura Shinguji es la protagonista principal, pero no se mete de lleno en la acción hasta el tercer episodio. Ella es la hija de un famoso espadachín que murió en la anterior guerra contra los demonios. Vive en un ambiente rural, en una casa típica y practica habitualmente el kendo. Pero tiene el problema de que sin su padre tendrá que ser un poco autodidacta. Conoce bien las técnicas marciales de la espada, pero le costará mucho entrenar su espíritu para acompañar dicha técnica. Finalmente encuentra el ataque que necesita gracias a la visita del general del ejército (antiguo compañero de su padre). Cuando llega a Tokyo tendrá un mal recibimiento, sobre todo por parte de *Sumire*. Al llegar tan tarde al equipo, tiene que conformarse con actuar entre los bastidores sin poder actuar en las obras. Sólo *Iris* y más tarde *Maria* la apoyarán para que participe también con lo mejor que sabe hacer para actuar, que es el canto.



Ayame Fujieda es la teniente encargada de seleccionar a todas las chicas aptas para el pilotaje de los mechas. Esta mujer es increíble. Habla japonés, inglés, francés y chino sin problemas. Se desplaza hasta Francia, Rusia y China para entrevistarse con las candidatas y será la segunda al mando del *Hanagumi* (literalmente "Equipo floral" con el que abreviaremos el nombre de nuestra escuadra).

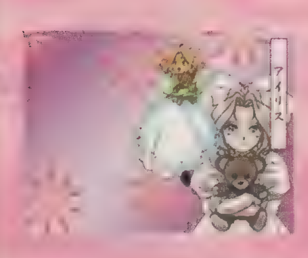


Sumire Kanzaki es la nieta del dueño de la empresa *Kanzaki* que manufactura los robots. Hija de buena familia, y además experta en artes marciales, esta chica tiene un gran concepto de sí misma. Y cuando digo eso, realmente me refiero a que no se lo puede tener más creído. La comparación es bastante clara. Es la *Asuka* del equipo. Además, es la responsable de que los mechas tengan todos esos colores tan vistosos como rosa pálido, fucsia, verde mentolado, etc. Siempre va con el kimono tradicional, convenientemente escotado y abierto para insinuar lo justo, como su lunarcito junto al ojo. Una joya, vamos.

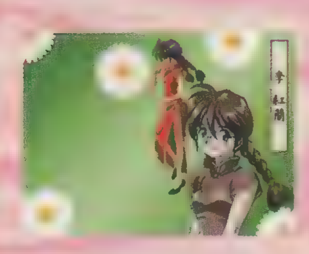


Kanna Kirishima es la tercera japonesa del *Hanagumi* y es un poco la antítesis de *Sumire*. Rescatada de los bajos fondos, este pedazo de mujer (casi 2 metros de pelirroja y con más espaldas que Tarzán, no sé yo qué puede tener esta chica de japonesa, pero en fin...) se

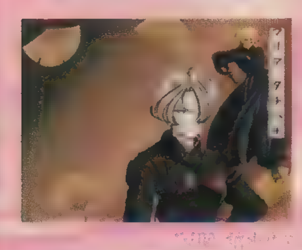
ganaba la vida en las peleas callejeras, machacando a todos (sí, sólo pelea contra hombres) los infelices que se cruzan en su camino. La promesa de *Ayame* de que en Tokyo encontrará a rivales a su altura es lo que la convence para abandonar esa vida y unirse al equipo. Es bastante rebelde y le costará acatar la disciplina. De hecho abandona una vez al equipo con la promesa de no volver hasta ver cumplida su venganza personal, pues asesinaron a su padre. Sin embargo, en las OVAs no explican muy bien (ni muy mal, la verdad) su pasado.



Iris Chateaubriand viene de Francia y es una niña prodigio. Tiene unos poderes telequinéticos sorprendentes y también puede usar el teletransporte. Además el japonés es bastante fácil para ella y lo habla sin problemas. Le encanta la aventura y sobre todo el nuevo comandante *Oogami* (aunque esto sólo se aprecia en la versión original del videojuego, no en las OVAs). Va siempre acompañada de su osito de peluche *Jean Paul* con quien habla siempre. Es la única que congeniará desde el principio con *Sakura* cuando ésta llegue a Tokyo. La llama cariñosamente "*Oneechan*" (hermana mayor). Su problema es que es demasiado pequeña para entrar en combate contra los demonios y el pánico le puede al principio. En el primer combate por poco fríe a sus compañeras con la ametralladora de su robot.

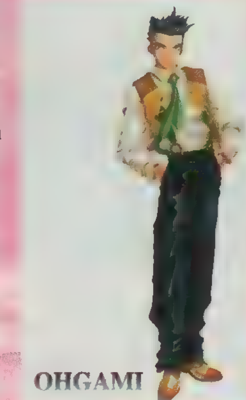


Li Cohran viene de China y es una apasionada de la ciencia. Trabaja en el laboratorio de la central haciendo experimentos (que no siempre llegan a buen fin, por no decir que nunca). Tampoco interviene mucho en las obras de teatro que hacen por las noches. Por lo demás se limita a ser la secundaria cómica, pero en plan patético. Podríamos decir que es como la *Jar jar Binks* de la serie (*NdL: ¿TAN patética es?*). Sólo entra en acción al final cuando *Ichiro* toma el mando.



Maria Tachibana proviene de Rusia y se une al equipo desde el principio, cuando se entrevista con *Ayame* en un crucero. Recibe la importante misión de comandar el equipo, pero me temo que las personalidades tan enfrentadas harán de eso algo imposible. Siempre hace el papel de chico en las obras de teatro que representan por las noches, debido a su altura, su pelo corto y la cara de palo que tiene casi siempre. No obstante, y pese a que su pasado también es un misterio, su personalidad fría hace que sea mucho más interesante y creíble que la de *Kanna*. Se supone que proviene del ejercito ruso como agente secreta, siendo además experta en el manejo de las armas de fuego. El "fracaso" o más bien éxito por los pelos del primer combate hace que dimita como comandante y solicite al general y a *Ayame* que se una un nuevo comandante. También es la primera en descubrir el verdadero potencial de *Sakura* y la que intercede para que se la incluya en las obras de teatro.

Ichiro Oogami es el único miembro masculino del equipo capaz de pilotar también un robot. Tiene un peinado que me recuerda a cierto protagonista de un manga de *Katsura*, no sé, no sé. Durante los primeros episodios su aparición es meramente testimonial, pues aún se le ve como cadete de la Armada. Sin embargo, en el último episodio, se convierte en el principal protagonista, destacando incluso sobre la propia *Sakura*. Cuando llega al *Hanagumi* se ve claramente desbordado por las personalidades de las chicas y no es capaz de hacerse respetar. Se encarga de todo, hasta de ayudar a fregar el escenario. Sin embargo, tras una larga conversación con *Sakura*, acompañada de un gag de los que te hacen pensar: "uy uy uy, aquí puede haber rollito" se animará para integrarse también en el teatro. Se decide a presentar otra obra de *Shakespeare* siendo él el director artístico de la obra. Hasta ese momento se había limitado a estudiar las estrategias de combate junto con el general.



El principio de todo esto, videojuegos, merchandise y demás

La característica más importante del videojuego en el que se basa esta mini serie es su enorme interactividad. Se trata de un juego que fue producido por SEGA para la entonces consola estrella Saturn. El juego es una mezcla de estrategia, (a la hora de los combates) y del típico juego de "ligar". Lo digo porque en el videojuego original el protagonista es *Ichiro Oogami* y es manejado por el jugador. Y a lo largo de la partida, tienes que hablar con cada una de las chicas del equipo. Lo mejor de todo es que no sólo influyen las cosas que les vayas a decir en cada momento, sino también el tiempo que tardes en tomar las decisiones. En el juego no



sólo se trata de cargarse demonios sino de ver qué final tendrás y, sobre todo, con quién.

Ha habido otra edición del juego (**Sakura Taisen 2**) en el que aparecen personajes nuevos, pero que sigue con la misma historia de trasfondo. Y el próximo estreno en Japón será el de **Sakura Taisen 3**, después del verano, pero ya para la consola DreamCast, con escenarios en 3D y con la aparición de nuevos personajes que darán un nuevo giro a la historia.

En Japón se han comercializado todo tipo de artículos relacionados con la serie, y muchos de ellos se han llevado también a Estados Unidos donde el juego y su adaptación animada han gozado de mucha fama y seguidores.

Pero la cosa no acaba aquí, porque conocido el afán comercial de los nipones no os debería extrañar si os digo lo que se ha llegado a hacer. Ni más ni menos que una obra de Teatro (pero del de verdad, con actores reales) en el que aparecen nuestros personajes favoritos tal y como lo hacen en las obras del Takarazuka anteriormente comentado. El colmo del frikismo, pero llevado a lo comercial.

Y cómo no, cuando un juego o producto funciona y vende, no tardan en salirle clones que copian su formato. Recientemente en Japón ha salido editado para PlayStation el videojuego "**Love & Destroy**" en el que también te relacionas con las distintas chicas que hay, que curiosamente también tienen que pilotar sendos robots para vencer al enemigo. Además, para seguir la moda han contratado a alguien de renombre para los diseños de los personajes. Si en **Sakura Taisen** los hizo *Kosuke Fujishima*, aquí han llamado al ínclito señor *Masakazu Katsura*, para hacerse más publicidad.

Los personajes: tópicos a más no poder

Y llegamos al momento más temido: mi opinión personal. Aunque está claro que estamos ante un producto de lo más comercial, lo que más se salva del asunto es la novedad que supuso el método de juego que lo hizo más interactivo de lo que había hasta entonces. Los diseños de *Fujishima* son también un acierto estéticamente hablando, pero me temo que los personajes siguen unas pautas demasiado tópicas.

Por ejemplo, tenemos a *Sumire* que es el prototipo de chica bien, hija de papá que pretende ocupar siempre el protagonismo en todo momento. Como digo, ya hemos visto a *Asuka* con un carácter parecido.

Kanna es la típica pelirroja fuertota que en todo videojuego debe aparecer, (en **Evil Zone** tenemos una por ejemplo). Aunque en este caso tenemos un clon mejorado genéticamente de la sacerdotisa *Shayla-Shayla* de **El-Hazard**.

Li Cohran, es el prototipo visto hasta la saciedad del científico torpe y despistado. Además en muchos otros videojuegos aparece siempre un personaje con traje chino y con las mismas gafitas. No sé si serán clones o no, pero seguro que fueron a la misma academia.

Y *Maria Tachibana* también obedece al tópico de personaje frío. Rubia y de ojos claros, misteriosa hasta el límite y para postre es alta y delgada (no sé si como su madre o no pues no tengo el gusto). El hecho de que siempre represente los personajes masculinos en las obras me trae a la memoria a otra rubia parecida. Me refiero a *Sailor Urano*. Eso sí, su inclinación sexual no la conozco...

De todas formas, pese a lo tópicos que puedan resultar algunos de sus personajes, la historia no está mal del todo. Faltarían más capítulos para desarrollarlos mejor. Todo esto se puede resolver en la nueva serie de televisión que actualmente se está produciendo en Japón. Aunque eso sí que está lejos de llegar por aquí... ¡qué pena! Estas son las OVAs y así se las hemos contado. Para Minami informó...

Santiago Tejero
kiki@wanadoo.es



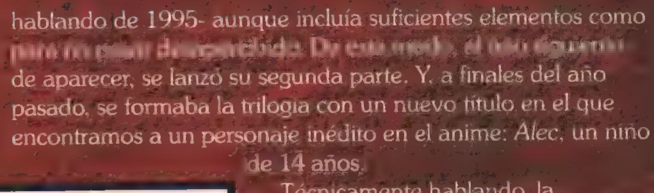
Arc the Lad™

Sé que todos estáis deseando leer un nuevo y tabuloso articulo de mi [illegible] pedir disculpas a *Lázaro*, por tener tanta paciencia esperando a que terminase este articulo (aunque no tenías opción; ¿ehh? ^_~ (*NdL: Créeme que la alternativa no te hubiera gustado, dado que pasaba por, entre otras, tu completo despellejamiento al sol*)); a EM3, por estar transcribiéndome esto y por mandarme los artículos a altas horas de la madrugada en vez de estudiar para un examen final al que tendrá que enfrentarse cuando salga el sol; y a mi Mami, por pagar las facturas de Vía Digital aun cuando le quito Gran Hermano (¡AGUANTA!) para ver las series de anime. Ahiloviumami!!! ^_^

Para terminar con el apartado de mensajes, uno relacionado verdaderamente con el tema que me ocupa. Y es que he de alabar a la susodicha Vía Digital por la multitud de series inéditas que viene emitiendo en el corto período de vida de la misma. Todo un ejemplo a seguir por el resto de cadenas (aunque eso sí, ya podrían hacer funcionar de una vez la opción de subtítulos (*NdL: Yo me conformaría con que a mitad de la* [illegible] *cuarto de hora)*")

DATOS Y MÁS DATOS

El anime de **Arc the Lad** está basado en las dos primeras partes del videojuego de rol del mismo nombre creado por Sony Computer Entertainment en colaboración con G-[illegible] maravilla de la época -estamos hablando de 1995- aunque incluía suficientes elementos como [illegible] de aparecer, se lanzó su segunda parte. Y, a finales del año pasado, se formaba la trilogía con un nuevo título en el que encontramos a un personaje inédito en el anime: *Alec*, un niño de 14 años.





Técnicamente hablando, la dirección de *Itsurou Kawasaki* consigue [illegible] lo bien resueltos que están todos sus [illegible] cuidada sobre todo si tenemos en [illegible] de OVAs. En el apartado musical, combina de una forma un poco [illegible] con ritmos pop, estando muy en concordancia con esa especie de pasado mágico avanzado tecnológicamente.

DE QUÉ VA ESTO

La historia que se nos cuentan en el anime es muy diferente de la que podemos encontrar en el RPG, aunque manteniendo los mismos personajes. Por ejemplo, *Arc* (el [illegible] mundo con la ayuda de un antiguo artefacto de inmenso poder, la Silver Noa. *Elc* (que protagonizó la segunda parte), en cambio, es el descendiente de un rey al que parece que *Arc* mató, y que lo busca para vengarse.

El anime comienza con la entrada algo forzada de una misteriosa chica en una [illegible] salvar la situación. Sin embargo, al

FICHA TÉCNICA

[illegible]



abordar la nave sólo encuentran cadáveres momificados. Esto no parece importarle a *Kugar*, que se lanza a la persecución del monstruo mientras que *Elc* ayuda a escapar de la nave a los supervivientes. Cuando el primero llega a la sala de máquinas, encuentra al monstruo, que es un tipo "normal" al que no parece importarle que le apunten con un fusil. Todo lo contrario, tienta su suerte y obliga a *Kugar* a dispararle en plena cabeza. Pero cuál es el asombro de éste al descubrir cómo su bala no le ha causado ningún daño, sino que además se está transformando en un ser monstruoso.

Mientras tanto, *Elc* sigue el sonido de la voz de la chica del comienzo hasta una habitación cerrada con llave. Y tras echar la puerta abajo es atacado por un demonio (un ser de color blanco-azulado con un aspecto similar al de un león) que logra herirle en el brazo. Sin embargo, cuando *Elc* va a pasar al contraataque, *Lieza*, la chica, entra en acción amansando a la bestia hasta dejarla reducida al estado de un perrito faldero, para evitar que *Elc* le haga daño. No es momento para presentaciones, por lo que les insta a que abandonen la nave mientras que él se dirige al encuentro de su "compañero". Desgraciadamente, es demasiado tarde para él ya que encuentra su cadáver en el mismo estado que los del resto de la tripulación. No es que fuesen muy buenos amigos (más bien compañeros), pero el sentido de compañerismo les une de modo que *Elc* se lanza a vengar la muerte de *Kugar* a través de un orificio por el que su asesino había escapado al exterior de la nave. Es entonces cuando logra tomar contacto con el monstruo y lo identifica como una kimera, un ser experimental desarrollado creado por una organización secreta conocida como la Casa Blanca (antes de que alguien lo pregunte, no, no sale *Clinton* y sí, el SEXO oral da más la vida al presidente que (NdL: *Manda de da preguntar el origen de esto*)) utilizando como base a otro ser. La propia kimera se sorprende de que *Erc* conozca tanto sobre ella y su lugar de procedencia, pero no es de extrañar para nosotros sabiendo, como sabremos, que tras la muerte de su familia estuvo cautivo en la ya mencionada Casa Blanca.

Cuando el combate entre la kimera y *Elc* va a tener lugar, aparece de forma inoportuna *Lieza* junto con *Pandid*. La kimera, que se está transformando en una especie de mutación de sí misma, necesita absorber más energía y *Lieza* es un suculento bocado debido a sus poderes mágicos. Pero claro, resulta obvio que *Elc* no iba a permitir que su reciente amistad acabase de este modo, por lo que haciendo uso de sus poderes ígneos ataca por sorpresa al monstruo, acabando con él.

¿Ya acabó todo? Pues claro que no... esto sólo es el comienzo de una historia interesante pese a pecar de un exceso de tranquilidad en muchos momentos. Es decir, que si eres un amante de las emociones fuertes encontrarás soporíferos los espacios entre combate y combate. Pero bueno, no solo a base de mamporros puede vivir el otaku, así que tendréis que conformaros con cosas como los poderes curativos y la empatía animal de *Lieza*, los secretos que guarda el monstruo Arc, objetivo de venganza de nuestro nuevo *Elc*, etcetera...

No os he querido contar más que el primer capítulo debido a que se trata de una historia plagada de enigmas que se van resolviendo y formulando a lo largo de toda su extensión.



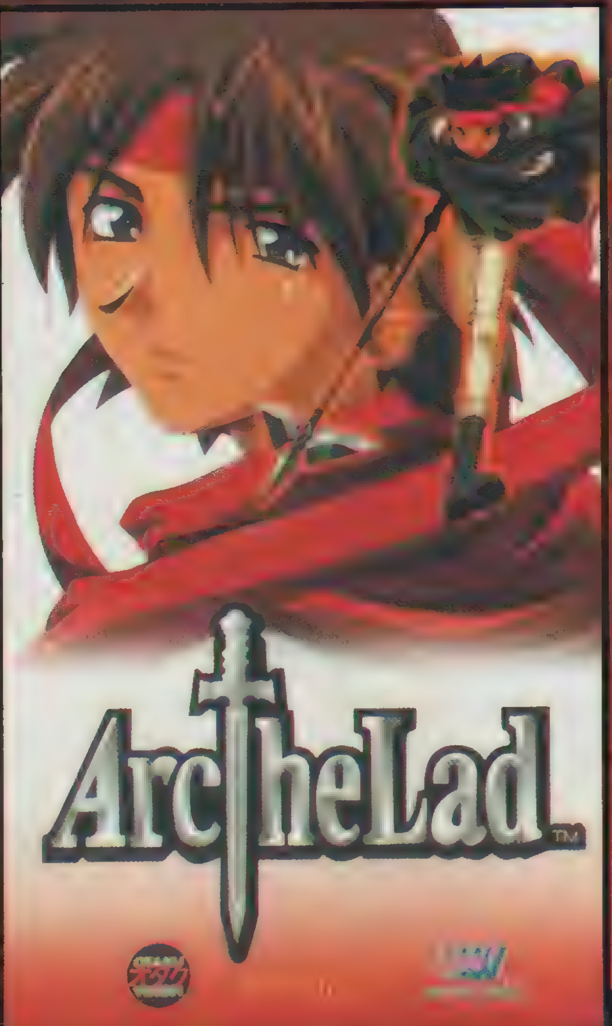
CHICOS, CHICAS Y MONSTRUOS VARIOS

ELC (o ERC)
Este chico de tan sólo 15 años, ojos rojizos y pelo negro, es el protagonista de la serie. Se encuentra frustrado por el destino de su pueblo, la raza del fuego, que fue supuestamente exterminada junto con su familia por Arc. Tras este trágico suceso fue llevado a la Casa Blanca, una misteriosa organización que controla las kimeras, donde esperaban incrementar su poder para utilizarlo en sus planes. Siguiendo el ejemplo de Shu, y utilizando la magia del fuego junto con su lanza, se convirtió en un prometedor cazador.
Tras su encuentro con Lieza, pasa a desempeñar la difícil tarea de protegerla de todos los que la acechan. Pese a esto, su objetivo sigue siendo el de encontrar a Arc para llevar a cabo su venganza.

LIEZA
Misteriosa chica a la que todos buscan sin saberse por qué. Va siempre acompañada de Pandid, un monstruo que salvó cuando era un cachorro. Al principio de la historia es rescatada por Elc de una nave voladora en la que la retenían y que estaba siendo atacada por una kimera de la Casa Blanca. Parece sentir algo por Elc pero no es capaz de demostrarlo.
Tiene el pelo marrón claro y los ojos azules. Domina el poder de curación y es capaz de comunicarse con los monstruos gracias a su poder mental.

SHU
Es un cazador de pasado desconocido incluso para Elc, al que rescató de una muerte segura en el desierto cuando tan sólo era un niño de diez años. Elc lo toma como un modelo a seguir debido a su fabulosa habilidad como cazador y al gran respeto que el resto de miembros del gremio sienten por él.





KUKURU
Es la sacerdotisa de los espíritus y guardiana protectora del templo de los espíritus y los secretos que alberga. Kukuru y Arc se conocen desde hace bastante tiempo y aunque parecen sentir algo el uno por el otro, sólo es fácilmente reconocible en ella. Tiene el pelo azulado, los ojos de color rojo y posee poderes mágicos.

ARC
En un principio parece ser el antagonista de la historia, pero al avanzar ésta nos damos cuenta de que no todo es lo que parece. Podría contaros bastantes cosas acerca de este interesante personaje pero debido a que es a partir del séptimo episodio cuando empieza a tomar una verdadera relevancia y los secretos sobre su persona se desvelan, es mejor que lo descubráis por vosotros mismos. Tampoco es plan de chafaros nada, aunque lo que sí puedo adelantaros es que al final de la serie tomará incluso más importancia que Elc, llegando a ocupar el papel de protagonista. Al igual de Kukuru, posee poderes mágicos y está al mando de la Silver Noa, una poderosa nave de guerra a la que todos temen.

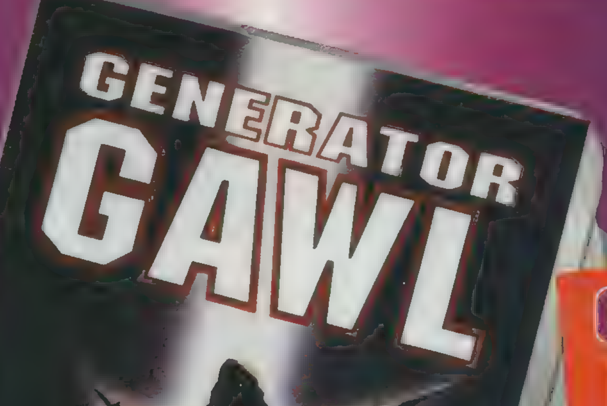
Lorena Pérez "Tsuki"
tsuki@sushi.co.jp

PD: Además de en Vía Digital, para cuando leáis esto también podréis disfrutar de **Arc the Lad** en la edición que va a sacar a la venta Selecta Visión (con tres capítulos por cinta).



EL FUTURO VIENE A DESTRUIR EL PRESENTE





COLECCIÓN DE 4 VHS



GENERATOR GAWL
YA A LA VENTA







Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com



DYNAMIC



¡Estás arrestado!

Kosuke Fujishima es uno de esos autores que consideramos "consagrados". Pese a no tener más que dos obras largas, **Estás Arrestado** y **¡Ah! Mi diosa**, éstas se han publicado en España, aunque la segunda corrió el triste destino de las cancelaciones editoriales debido a lo de siempre, mala planificación y un formato nada idóneo. Ahora, es un buen momento para hacer un repaso a este autor, y en especial a **Taiho Shichauzo**, ya que de ésta última pueden algunos ver la serie de TV en el canal autonómico catalán (Canal33) o en Vía Digital.

Taiho Shichauzo: La historia

Estás Arrestado se centra en las vivencias de un cuerpo de policía en la prefectura de Bokuto, en Tokio, en concreto en una pareja de chicas policía, *Natsumi Tsujimoto y Miyuki Kobayakawa*. De las dos, *Miyuki* es la más inteligente y sensata, y tiene grandes conocimientos sobre mecánica, con lo que se encarga siempre de reparar las motos y los coches. Quiere a *Nakajima*, aunque no se atreva a decírselo. *Natsumi* es la más alocada e impulsiva, perfecto contrapunto a la racional *Miyuki*.

Por otro lado, tenemos a *Ken Nakajima*, muy machote él, aunque en el fondo tiene un tierno corazón que se pirra por los huesos de *Miyuki*, pero tampoco él se atreve a confesar sus sentimientos.

Además tenemos al *Capitán* y a *Yoriko*, la cotilla de la comisaria. Ah, y sin olvidarnos al monje que se dedica a poner a prueba a las chicas. O sea, que el planteamiento será de historias cortas relacionadas con los casos que se les irán presentando, avanzando poco a poco las relaciones entre los personajes. Lo bueno es la frescura que imprime a sus obras *Fujishima*, así como su "sutil" sentido del humor, cosas que hacen de **TS** una serie apetecible pese a no tener una base muy original. Ah, y ya que el autor es un fanático de los coches y las motos, comentaremos los de las chicas: el coche de *Miyuki* es un Honda Today (como un Civic pero más pequeño), totalmente trucado por ella; la moto de *Natsumi* es una Suzuki GSX-R750.

Los OVAs

Salieron en setiembre de 1994, y era la primera versión animada de las aventuras de *Natsumi* y *Miyuki*. Producida por el Studio Deen y con diseños de *Atsuko Nakajima*, constó de cuatro episodios. Dos fueron editados por Manga Vídeo en España, hasta tenían los otros dos preparados, que fueron emitidos por el canal autonómico catalán, pero hasta el momento nada de nada. El guión fue especialmente creado para la ocasión, centrándonos en conocer los personajes, e introducir a la pareja protagonista. Se reincide en el gusto por los coches y las motos, con geniales diseños mecánicos y unas cuantas persecuciones. En fin, que las OVAs os interesarán si lo que queréis es pasar un buen rato, sin esperaros una obra de arte.

En el primer episodio, asistimos por primera vez a cómo se conocieron *Miyuki y Natsumi*, da la casualidad de que *Miyuki* acaba persiguiendo a *Natsumi* por hacer una infracción. ¡Cuál será su sorpresa al ver que son compañeras! La cosa acaba con las chicas persiguiendo al "zorro", un misterioso personaje montado en un Morris Minor casi imposible de atrapar.

En el segundo, un tifón se acerca a Tokio, y en medio de la tormenta aparece un Lancia deportivo de color amarillo, dispuesto a molestar a nuestros policías. Mientras *Nakajima* se ocupa de él, *Natsumi y Miyuki* deberán cuidar de una "preñada" muy especial. Ya empezamos a ver que *Nakajima* siente algo "especial" por *Miyuki*.

En el tercer episodio, que Manga Vídeo no llegó a editar, *Yoriko* lía una de las grandes con sus cotilleos, haciendo correr el rumor de que *Miyuki* se va a prometer con un chico, lo que hace que a *Ken* casi le dé un patatús. Al final las cosas saldrán bien, y *Ken y Miyuki* tendrán su esperada cita. Un par de curiosidades: parece que la película que van a ver sea **Forrest Gump**, y hay un personaje del episodio con un parecido razonable a *Paul McCartney*, de **The Beatles**.

El cuarto y último episodio, tampoco editado por Manga Vídeo, nos relata los problemas que tendrá *Natsumi* cuando le ofrezcan formar parte de un cuerpo de élite en motocicleta, cosa que planteará la posible separación de nuestra pareja protagonista.





La serie de TV

En 1996, dos años después de la edición de los OVAs, y **Taiho Shichauzo** tenía aún tantos fans que se decidió hacer la serie de televisión. Para la ocasión, y al revés que los OVAs, la serie de TV seguiría la línea histórica del manga, teniendo en cuenta que los cuatro episodios de los OVAs serían introducidos como los cuatro primeros capítulos de la serie. Al final, se hicieron dos series, que esperamos sean emitidas en su totalidad aquí en España. Sin llegar a la calidad de los OVAs, la serie mantiene su frescura y humor. Se ve que el nivel de frikismo por esta serie en Japón es bestial, hasta se han llegado a hacer unas reproducciones a escala real del Honda Today y de la scooter de *Natsumi*.



La película

Y claro, tenemos el manga, los OVAs, la serie de TV... ¿qué falta? Pues una película, para redondear la cosa. Y si no me equivoco, fue estrenada el año pasado en Japón, pero, como siempre, conseguir información es mucho más difícil. Bueno, por lo menos os podemos ofrecer en exclusiva el tráiler de la película, como siempre, en el CD de Minami (*NdL: Yieeeeh, quieto, león, que los últimos informes son que ya no cabe (se decidió hablar de esta serie a última hora). Aunque si no entra en este CD ya lo meteremos en uno futuro*). Mejor calidad de animación, mucha más música, y más de nuestra parejita preferida, la verdad, no sé si quedarme con *Natsumi* o con *Miyuki* (H_H).

El Manga

Kosuke Fujishima empezó a dibujar el manga de **Taiho Shichauzo** en 1986, y constó exactamente de siete tomos, cuatro en la edición de lujo. Aquí en España fue publicado por Norma Editorial, aunque dentro de su política de ediciones con páginas separables. No es que el estilo de *Fujishima* me vuelva loco, pero de todas formas su estilo en esta obra es todavía primerizo, sin llegar a la finura y detallismo con el que nos está obsequiando en los últimos tomos de **Ah! Megamisama**. Es curiosa la evolución del estilo del autor en los siete tomos, da un gran salto, pasando de la cutre mediocridad de los primeros números al estilo que todos conocemos hacia el final. ¿La historia? Bueno, pues es la misma que la de la serie de TV.

El autor

Para entender a fondo una obra, lo mejor es conocer con pelos y señales la vida y trabajos de su autor (sus gustos, manías, con qué mano coge el mango de la ducha...). Pero, aun y no llegando a tanto, tengo una precisa biografía de *Fujishima* que pasare a traduciros.

Kosuke Fujishima nació el 7 de Julio de 1964 en Chiba, Japón. Después de graduarse (no es que se graduara después de nacer, nos saltamos los años que no interesan ^ ^U) empezó a trabajar como editor para Puff, una revista sobre cómics. Se rumorea que fue el responsable de un manga de humor, **X-pa no Yoko-chan**, en la misma revista.

Uno de sus trabajos como editor fue el de entrevistar al mismísimo *Tatsuya Egawa* (que en ese momento estaba dibujando **Be Free!** en la Comic Morning de Kodansha). Después de la entrevista, el joven *Fujishima* le preguntó a *Egawa* si necesitaba un asistente, y éste le contrató después de ver los dibujos de *Fujishima*.

En 1986, se hizo una película de **Be Free!**, y él hizo un reportaje en forma de cómic. *Fujishima* suele datar aquí el inicio de su carrera profesional. A raíz de este mini-cómic, donde aparecían unas chicas policía, y provocado por la carta de un fan al que le habían encantado, empezó su primera serie larga, **Taiho Shichauzo** (**Estás arrestado**), que empezó a publicarse en la Morning Party Extra en 1986.

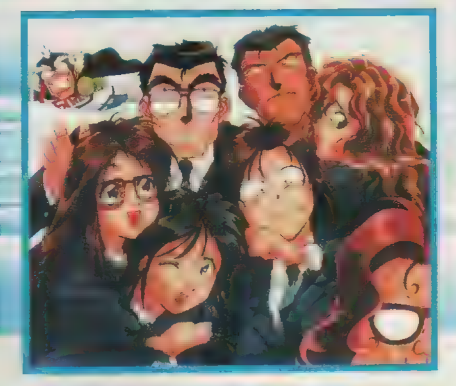
En 1988, hubo un concurso de **Estás arrestado**, y *Fujishima* hizo una pagina donde *Miyuki* y *Natsumi* aparecían rezando a una diosa para que les tocara un premio, esta diosa evolucionó para convertirse en *Belldandy*, y fue el origen de **Ah! Megamisama**, su segunda gran obra. Como veis, siempre son pequeñas cosas las que lo inspiran a la hora de crear una nueva serie. Actualmente sigue estando liado con **Ah! Megamisama** en la Afternoon, aunque de vez en cuando nos obsequia con una entrega de **Striker**, otra serie suya. Por otra parte, hace como *Shirow*, o sea, dedicarse en cuerpo y alma a hacer pósters, ilustraciones, diseños de personajes (como por ejemplo los del exitoso juego de Sega Saturn, que luego pasó a OVA, **Sakura Taisen**) y demás, pero bueno, aún no deja de lado el dibujo de algún manga.

En cuanto a sus aficiones, sabemos que le encanta montar figuras, tocar la guitarra eléctrica, jugar con su nuevo Mac (no, no soy yo, me refiero al ordenador ^ ^U) o cuidar de sus numerosos pececitos tropicales. También le gusta ir en moto, tiene siete, y también tres coches. Por eso mismo es un gran amante de la mecánica, y suele trabajar bien los ingenios mecánicos que aparecen en sus obras.

Sus gustos musicales se dirigen al hard rock americano, al estilo **Van Halen** o **Bon**



Jovi. No le desagradan las *idol singers*, y hasta hay un rumor que dice que para el nombre "*Morisato*" se inspiró en la cantante **Mori**taka Chi**sato**.





Ah! Megamisama

Supongo que todos, o casi todos, conoceréis las aventuras de *Keiichi Morisato* y sus tres Diosas: *Belldandy*, *Urd* y *Skuld*. Manga Vídeo editó tres cintas con los OVAs, y Planeta una parte del manga. Pero sólo eso. La serie sigue publicándose todavía en Japón y aquí ni siquiera llegamos a conocer a *Peorth*, sigh. Sólo vimos unos pocos volúmenes, y en Japón llevan ya editados más de veinte volúmenes. En ellos el dibujo de *Fujishima* ha evolucionado mucho, se ha estilizado, y tiene un trazo mucho más limpio. De todas formas, y en mi modesta opinión, los personajes han perdido en cuanto a expresividad.

Como ya he dicho, vosotros conoceréis los OVAs y el Manga, pero tenemos más cosas de **Ah! Megamisama**. En concreto, una serie de animación basada en las aventuras de las mini diosas (¿os acordáis de las mini tiras donde una *Urd* en SD hacía de las suyas?), eran capítulos de corta duración, siempre en clave de humor, miraré a ver si se puede poner alguno en el CD. La otra es la nueva película de **Ah! Megamisama**, que si no se ha estrenado ya poco debe faltar. En esta película harán aparición estelar *Peorth* y *Chihiro* (quién sabe si hasta vamos a encontrarnos a *Marla*...). La cosa promete mucho, se ha hecho una gran inversión en el proyecto, con diseños de *Matsuhara Hidenori*. A ver si en próximos números al jefe le da por que hagamos una buena actualización de todo sobre **Ah! Megamisama** (*NdL: Todo es posible...*).

Mak
tabris@retemail.es

MINAMI TE PRESENTA LOS NUEVOS POKÉMON

Sí, entrenadores, lo que tanto tiempo llevabais esperando ya es una realidad. Minami os presenta a todos los nuevos pokémon que aparecerán tanto en el juego como en la serie. Por fin podréis conocerlos absolutamente a todos y saber más que nadie. Pero mejor llevar un orden, y lo primero es lo primero.

Los nombres

Es conveniente aclarar que los nombres que aquí os vamos a poner son los japoneses, y no los americanos (aunque lo haremos en breve, tranquilos). ¿Por qué señalar esto? Pues porque los nombres que aquí se han hecho famosos son los americanos, y eso quizá os dificulte entender algunas evoluciones, como por ejemplo la de *Slowbro*. Si ahora vosotros veis que su evolución se llama *Yadoking*, no le veréis ninguna relación, pero si sabemos que el nombre japonés de *Slowpoke* es *Yadon* y el de *Slowbro* es *Yadoran*, entonces sí tiene sentido que el siguiente paso evolutivo se llame *Yadoking*. Lo mismo ocurre por ejemplo con la pre-evolución de *Jigglypuff*, si veis que se llama *Pupurin* no le encontraréis sentido, pero si sabemos que el nombre japonés de *Jigglypuff* es *Purin* y el de *Wigglytuff Pukurin* entonces ese nombre de Puririn ya se comprende. Bien, así pues, recordad, estamos con los nombres japoneses, a buscar la lista de correspondencia de nombres del número 3 de Minami se ha dicho.

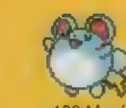
199 Yadoking



174 Pupurin

Los que ya conocíamos

Sí, pese a que en esta lista se ofrezcan los nuevos pokémon, había algunos que ya conocíamos en España gracias a la serie o película. Así, al siempre encantador *Togepi* (175) se le unen *Marril* (183), *Snub Bull* (209) o *Donfan* (232), los dos últimos de la película mientras que los dos primeros de la serie (bueno, *Marril* también aparece en la peli).



183 Marril



184 Mariruri

Nuevas evoluciones

Esta nueva entrega nos regala algunas sorpresas, como son nuevas evoluciones de pokémon que ya conocíamos y que parecía estancados. Así, tenemos por ejemplo la ansiada evolución de *Togepi*, *Togechikku* (176, con un aspecto que, la verdad, no parece muy definitivo, ¿será que todavía le quedan evoluciones? ¿Será cierto pues el rumor de que evolucionado es tan poderoso como el mismísmo *Mewtwo*?)), la nueva evolución de *Seadra*, *Kingdra* (230), la de *Golbat*, *Kulbat* (169)... Tenemos nuevas evoluciones de *Eevee*, *Vileplume*, *Polygon* o *Chansey* entre otros, pero lo mejor de todo es que nos dan pie a la especulación, porque hay pokémon que se sospecha también son evoluciones de otros, aunque no está confirmado. Así por ejemplo los parecidos de *Hassamu* (212), *Herakurosu* (214) y *Hanageru* (208) con *Scyther*, *Pinsir* y *Onix* respectivamente hacen sospechar que tengan alguna relación.



175 Togepi



176 Togechikku



230 Kingdra



169 Kulbat



182 Kireihana

233 Polygon 2

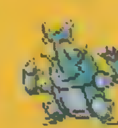
196 Eebi



242 Happyness



212 Hassamu



214 Herakurosu



208 Hanageru

Los nuevos nuevos

Porque claro, lo suyo es que haya pokémon completamente nuevos, y los hay, vaya si los hay. De hecho, el esquema es bastante parecido al que conocemos: empieza pokémon de tres evoluciones para pasar luego a otros pocos de dos evoluciones. Con, evidentemente, también pokémon de los únicos, de los que no tienen evolución.

En esta nueva lista hay de todo, desde pokémon que parecen francamente encantadores hasta pokémon de aspecto terrible, pasando por los asquerosos y los cachondos.



152 Chicolita 153 Beiriifu 154 Meganiumu
155 Hinoarashi 156 Magumarashi 157 Bagufuun
158 Waniniko 159 Arigeitsu 160 Oodairu

¿Pre-evoluciones?

Quizá la mayor sorpresa han sido las pre-evoluciones. Conocerse se conocían desde la emisión del corto animado "**Pikachu y Pichu**" (un corto de los que se ponen antes de la peli larga), pero nadie se esperaba que diesen tanto juego. Así, en esta nueva lista tenemos preevoluciones de *Pikachu*, *Jigglypuff*, *Electabuzz*, *Clefairy*, *Magmar* o *Jynx*.



172 Pichu 173 Pi
238 Machuuru 239 Elekid 240 Bubi

¿Digimones?

Una de las muchas curiosidades nos la encontramos con el enorme parecido que algunos de los nuevos pokémon tienen con alguno de los ya conocidos digimones. ¿Casualidad? ¿Guiño? ¿Copia descarada? Que cada cual piense lo que quiera...





165 Rediba 166 Redian



220 Urimuu



244 Entei

Los raros

Y claro, no podían faltar algunos pokémon especiales, de tal forma que nos encontramos por ejemplo a *Annon* (201), un pokémon que al parecer puede adoptar siete formas distintas.



201 Annon

Nos encontramos también con *Lugia*, el conocido pokémon que da pie a la película "**Revelation Lugia**" (película que en breve os presentaremos, por supuesto), y que ha originado un intenso debate entre los aficionados a la serie sobre la existencia o conveniencia de divinidades pokémon, de pokémon míticos o de, cuando menos, pokémon especialmente poderosos (a nadie se le habrá escapado el temible y poderoso aspecto de muchos pokémon de la última fila).



249 Lugia



243 Raikou



245 Suikun



248 Bangirasu



250 Houou

Por último, tenemos una rareza. Cuando el fenómeno pokémon todavía estaba en ciernes, entre los jugadores había un rumor que corría como el viento: "¿Has oído el rumor, se dice que existe un pokémon 151, un pokémon secreto, el más poderoso de todos...". Pues bien, no sé si ése será el caso o no, pero resulta que, después de haber llegado al pokémon 250 tras una serie de pokémon de aspecto cuando menos espectacular, nos encontramos con que hay un pokémon 251 (no lo busquéis en la página adjunta). Su nombre es *Serebi*, y su aspecto, relativamente parecido al de *Mew*, nos hace pensar que pueda ser un pokémon de similares características. He aquí su imagen.



No se vayan todavía...

...porque aún hay más, mucho más. De hecho, esto es sólo el principio, apenas hemos empezado a presentaros a los nuevos pokémon. Ahora queda conseguiros imágenes del anime y no sólo del videojuegos, facilitaros los nombres americanos (y por tanto los que llegarán aquí), informaros de los distintos tipos y poderes de estos nuevos pokémon (seguramente empezaremos con *Togepi*, del que ya os adelantamos la Teletransportación), comentar los distintos rumores que vayan surgiendo...

En definitiva muchas cosas. Así que ya sabéis, si queréis estar siempre a la última en lo que a vuestra serie favorita se refiere, no dejéis escapar ningún ejemplar de Minami.

Entrenador Pokémon Billykote


Nintendo®
152 Chicolita
153 Beiriifu
154 Meganiumu
155 Hinoarashi
156 Magumarashi
157 Bagufuun
158 Waniniko
159 Arigeitsu
160 Oodairu
161 Otachi
162 Ootachi
163 Hoo-Hoo
164 Yorunozuku
165 Rediba
166 Redian
167 Itomaru
168 Ariadosu
169 Kulbat
170 Conchii
171 Radaan
172 Pichu
173 Pi
174 Pupurin
175 Togepi
176 Togechikku
177 Neiti
178 Neitio
179 Meriipu
180 Mokoko
181 Denryu
182 Kireihana
183 Marril
184 Mariruri
185 Usocky
186 Nyrotono
187 Hanekko
188 Popokko
189 Watakko
190 Eipamu
191 Himanatsu
192 Kimawari
193 Yanyanma
194 Upaa
195 Nuoo
196 Eebi
197 Burakki
198 Yamikarasu
199 Yadoking
200 Muuma
201 Annon
202 Soonansu
203 Kirinriki
204 Kunugidama
205 Foretosu
206 Nokotchi
207 Guraiga
208 Hanageru
209 Snub Bull
210 Guran Bull
211 Harisen
212 Hassamu
213 Tsubotsubo
214 Herakurosu
215 Nyuura
216 Himeguma
217 Ringuma
218 Magumagu
219 Magukarugo
220 Urimuu
221 Inomuu
222 Saniigo
223 Deppouo
224 Okutan
225 Deribaato
226 Mantain
227 Eaamudo
228 Delvil
229 Hellgaa
230 Kingdra
231 Gomazou
232 Donfan
233 Polygon 2
234 Oddoshishi
235 Dobul
236 Barugii
237 Kapoera
238 Machuuru
239 Elekid
240 Bubi
241 Mirutank
242 Happyness
243 Raikou
244 Entei
245 Suikun
246 Yookirasu
247 Sanagirasu
248 Bangirasu
249 Lugia
250 Houou
SECOND POKEMON

Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y Poseidón, así como de los volúmenes 19, 20 y 21 explicados en los números anteriores de la revista.
Nota 2: La rapidez con la que se preparó el anterior resumen (que fue entregado MUY tarde), dio pie a que se cometiera un error y se dejase el título del volumen 20 en lugar de cambiarlo por el del 21. Bien, el título del tomo 21 en realidad era "Bajo los árboles gemelos de Sara". Sentimos las molestias.

Volumen 22 - Mezame Yo!! Eight senses (¡Despierta, octavo sentido!)

1 - Athena! Shi no ketsui
(Atenea decide morir)

Kanon sigue en la cámara del Patriarca y, desde allí, siente y reconoce la energía producida por el choque de dos "Athena Exclamation", técnica que sabe prohibida.

En el destruido Templo de Virgo, los dos grupos de Caballeros de Oro continúan enfrentados: una bola de energía pende entre ellos y cada uno intenta empujarla hacia el otro.
Pero entonces se dan cuenta de que alguien ha alterado la balanza. *Saga* ve cómo la bola se acerca cada vez más a ellos y se pregunta quién puede ser tan fuerte como para hacerlo. Siente que el cosmos en cuestión está detrás del grupo de *Mu*: es *Shiryu*.
Mu, Aioria y *Milo* le dicen que se detenga y abandone el Templo ya que, de lo contrario, moriría porque no lleva una armadura de oro. Pero *Shiryu* les contesta que no ha ido ahí para huir y que quiere añadir su cosmos al suyo. *Saga, Camus* y *Shura* también intentan disuadirlo, pero *Shiryu* está dispuesto a morir por *Atenea*. *Shiryu* aumenta su cosmos y les ataca con su "Rozan Shoo Ryuu Ha", el cual destruye lo que quedaba del Templo, que cae sobre ellos.

Atenea lo siente y llama a *Kanon*, quien le dice que no se preocupe. Ella le dice que hay una cosa que quiere que le traiga, algo que *Saga* ocultó bajo el trono del Patriarca 13 años atrás y que ahora es el momento de devolvérselo.

En el Templo de Virgo, *Mu, Aioria* y *Milo* han conseguido salir de debajo de las ruinas y buscan a *Shiryu*, pero no pueden encontrarle. Entonces ven algo moverse debajo de unos escombros. Es *Saga* y *Milo* se pone furioso porque él aún sigue vivo y *Shiryu* no. Va a rematarle, cuando una voz le pide que se detenga. No lo entienden, pero saben que la voz que han oído es la de *Atenea*.
Atenea les ruega que no ataquen a *Saga, Camus* y *Shura* y que les lleven con ellos hasta la estatua de *Atenea*.
Milo le dice que no pueden hacerlo, que es demasiado peligroso, que *Saga* y sus compañeros quieren su vida, pero *Atenea* le contesta que quiere hablar directamente con *Saga* y que no les queda mucho



tiempo. *Mu, Aioria* y *Milo* no entienden las intenciones de *Atenea*, pero no pueden desobedecerla.

Mientras, *Shun* y *Hyoga* han llegado al templo de Aries y se preguntan porqué *Mu* no está allí. Mirando la reloj de fuego, *Hyoga* se da cuenta de que la batalla contra los Espectros empezó hace ocho horras. Sintiendo un presentimiento sobre *Atenea*, se apresuran a reunirse con ella.

Seiya se despierta y se pregunta dónde está. No tarda mucho en reconocer el Monte Estrellado (*ver Nota 1*) y recuerda que *Mu* lo envió ahí para salvarle. Él también se da cuenta de los fuegos que faltan y siente el mismo presentimiento sobre *Atenea*.

En la estatua de Atenea.
Mu, Aioria y *Milo* llegan con *Saga, Camus* y *Shura*. *Atenea* se acerca a *Saga* y le ordena a *Kanon* que le de la caja.
Kanon le da a *Saga* la caja, que contiene una daga que *Saga* inmediatamente reconoce.
Saga: "¿Pero qué significa?"
Atenea: "Sí, *Saga*. Hace 13 años, cuando tomaste el lugar del *Gran Patriarca*, intentaste asesinarme con esta daga dorada. Hoy te la devuelvo, para permitirte que tomes mi vida."
Saga está asombrado. *Atenea* le dice que no se preocupe, al fin y al cabo es para lo que ellos vinieron aquí.
Saga duda. *Atenea* llora y sonríe. La sangre se derrama.

"¡No!"
En la lejanía, *Seiya, Shun* y *Hyoga* también lo sienten.
Seiya: "... Atenea... ¡¡Saori está muerta!!"

2 - Athena no Cloth
(La armadura de Atenea)

Atenea se clavó el cuchillo ella misma en el cuello sin que ninguno de los Caballeros que la rodeaban pudiera impedirlo.
Vemos a la Fairy de *Papillon* volando.

Castillo de *Hades*.
Frog informa a *Radamantis* del regreso de la Fairy y el suicidio de *Atenea*.

Radamantis está confuso y *Frog* le pregunta porqué, a lo que éste contesta que no entiende porqué *Atenea* se ha suicidado. Pero *Frog* no le cree y piensa que la verdadera razón es que mandó Espectros al Santuario en contra de las órdenes de *Pandora* y que todos ellos han sido exterminados. *Radamantis* está pensando en la manera de explicárselo. *Radamantis* entra en la habitación de *Pandora*, donde ésta todavía toca el arpa. *Pandora* le pregunta si ha enviado Espectros al Santuario. *Radamantis* intenta explicarse y le cuenta el suicidio de *Atenea*, pero *Pandora* está demasiado enfadada y toca un acorde especial. Ondas de energía rodean a *Radamantis* y le hacen caer. *Pandora* le dice que aquel que desobedece sus órdenes, que provienen directamente de *Hades*, recibirá el castigo de la Muerte Eterna. Pero, dado que *Radamantis* es uno de los tres jueces que juzgan a los muertos, le va a perdonar, pero sólo esta vez.
Un mensajero la avisa de que *Saga*, *Camus* y *Shura* han regresado con el cuerpo de *Atenea*, que *Saga* lleva en brazos envuelto en un sábana.

Santuario, estatua de Atenea.
Los cuatro Caballeros de Bronce miran la sangre de *Atenea* en el suelo y *Seiya* no puede aceptar su fallo en protegerla. Entonces aparece *Shion*, quien les dice que la verdadera batalla está a punto de empezar. Pero *Shiryu* le reconoce como el Espectro y le rodean. *Shion* les dice que se aparten, pero ellos se niegan y atacan. Así que *Shion* les ataca a todos a la vez.
¡Y les ordena que vayan al castillo de *Hades* porque es el momento de detener sus ambiciones!
Los Caballeros de Bronce están asombrados. *Shion* se arrodilla junto a la sangre de *Atenea* y llora su muerte. Los Caballeros de Bronce no entienden porqué llora si él vino a matarla.
Shion: "Tanto yo, como *Saga*, *Camus* y *Shura* somos Caballeros de *Atenea*."
Shiryu: "Hasta ahora insistíais en que veníais a por la vida de *Atenea*."
Shion tiene la sangre de *Atenea* en sus manos: "¡Todo era para esto!"
Shion toca la estatua de *Atenea* con las manos ensangrentadas: "¡Armadura sagrada! Después de 243 años, ¡es el momento de despertar! Con la sangre de *Atenea*, ¡¡despierta de nuevo!!"
La estatua de *Atenea* está de repente rodeada de ondas de energía. Hay una explosión de luz y la estatua desaparece. *Shion* les dice que no ha desaparecido, que miren a sus pies. La estatua gigante se ha convertido en una muy pequeña.
Shion les cuenta que es la Armadura de



Atenea y que se necesitaba la sangre de *Atenea* para despertarla. *Atenea* debe vestirla si quiere derrotar a *Hades*.
Les explica que *Hades* les despertó del



Sueño de la Muerte diciéndoles: "Vosotros, que erais Caballeros, ¡tenéis que ser capaces de cruzar fácilmente los 12 Templos! Si me podéis traer la cabeza de *Atenea*, ¡seréis liberados del mundo de la muerte y recibiréis la vida eterna!
Ellos aprovecharon la ocasión para entrar en los 12 Templos, pero sólo para informar a *Atenea* sobre su Armadura. Tuvieron que actuar como los enemigos o, de lo contrario, *Hades* les hubiera quitado el cuerpo.
Shion: "¿Comprendéis ahora el dolor que sintieron ellos tres cuando tuvieron que recurrir a la "Athena Exclamation", prohibida por la propia *Atenea*?"
Pero los Caballeros de Bronce no entienden qué importancia tiene ahora que la propia *Atenea* ha muerto.
Shion: "Ya os lo he dicho... la verdadera batalla empieza ahora. Eso significa que *Atenea* y *Shaka* no se han rendido".
Seiya: "¿Qué? ¿*Atenea* y *Shaka* que han muerto, no...?"
Shion: "Esto..."
Pero *Shion* no puede acabar la frase, porque cae de rodillas sufriendo. Les explica que *Hades* sólo les dio una vida temporal por 12 horas y ya no le queda tiempo. Su cuerpo se convertirá en polvo y le espera el sueño eterno en el mundo de la muerte. Pero antes quiere darles algo y levanta su mano cubierta de sangre, echando sangre sobre sus armaduras (*Seiya* y *Shiryu* las llevan puestas, las de *Hyoga* y *Shun* están aún en sus cajas).
Shion: "Armaduras, vosotras, también, ¡recibid vida de la sangre de *Atenea*!"
Las armaduras aparecen completamente reparadas, y también han cambiado su forma. Los Caballeros de Bronce están asombrados.

3 - Yuke! New clothes
(¡Vamos! Nuevas armaduras)

Shion les cuenta que estas armaduras que han recibido vida de la sangre de *Atenea*, son las armaduras definitivas. *Shion* cae al suelo, al límite de sus fuerzas. Pero antes de desparecer, les dice que vayan al Castillo de *Hades*, que sólo tienen que seguir el cosmos de *Aioria* y los demás y le encarga a *Seiya* que le dé a *Atenea* su armadura.
Shion desaparece.

Dohko, que ha observado todo, se lamenta por su amigo y le dice que su sacrificio no será en vano. Los que aún están vivos intentarán acabar con *Hades*. Y, después de eso, se reunirán en la muerte.
Mientras, los Caballeros de Bronce, que han recuperado los ánimos al tener de nuevo una misión, han seguido el cosmos de los Caballeros de Oro hasta el Castillo de *Hades*.



Castillo de *Hades*.
Pandora está contenta de que hayan conseguido traer el cuerpo de *Atenea* antes de las doce horas y les recuerda qué hubiera pasado si no.
Pandora: "Vamos, quitad la tela y mostradme el rostro de *Atenea*"
Pero antes, *Saga*, *Camus* y *Shura* quieren asegurarse de que no malinterpretaron las palabras de *Hades* sobre darles la vida eterna. *Pandora* les asegura que *Hades* no miente, así que *Saga* le dice que deben, a cualquier precio, enseñarle el rostro de *Atenea* directamente a *Hades*, pero *Pandora* les dice que ¡no pueden ver a un dios!
Pandora: "Si yo lo veo, ¡será suficiente! ¡Vamos, quitad la tela!"
Pero *Saga* no se mueve, así que *Pandora* le ordena a *Frog* que la quite.
Pero no hay ningún cuerpo, solo sangre.
Pandora les pregunta qué ha pasado con el cuerpo, pues la sangre no es prueba suficiente. *Saga* le contesta que el cuerpo de *Atenea* ha desaparecido mientras venían hacia aquí, que ella ha ido directamente al Hades (*ver nota 2*).
A *Frog* no le gusta el tono de *Saga* e intenta atacarle, pero *Camus* le golpea antes. *Shura* aparece detrás de *Pandora*.
Shura: "Como sabes, mi mano es Excalibur. Si te mueves, aunque sea un poco, tu cabeza caerá"
Saga le dice que no les gusta atacar a una mujer y, que si quiere que su cuerpo y su cabeza continúen juntos, les tiene que llevar hasta *Hades*.
Pandora: "¿Y qué haréis cuando le encontréis?"
Saga: "Acabar con él, por supuesto..."
Y esta vez, va de veras. *Pandora* comprende el engaño.

Pandora: "¿No os estáis olvidando de una cosa importante?"
Saga, *Camus*, *Shura*: "¡¿Qu... Que?!"
Una luz les golpea.
Pandora les recuerda que *Hades* les dio una nueva vida y que, por lo tanto, se la puede quitar. Y que los que, antes que ellos, han olvidado su generosidad, cayeron en un infierno sin fin y en el sufrimiento eterno.
Saga le pregunta, con dificultad, que ha hecho para quitarle el poco poder que le quedaba. *Pandora* replica que ella no ha hecho nada.

4 - Meikai e no tobira
(La puerta del infierno)

La luz entra por una claraboya.
Pandora: "La vida que os dio *Hades* era por 12 horas... Ha llegado el momento que esas vidas desaparezcan. ¿Es terrible volver al mundo de la muerte? ¿Es doloroso? Contestadme una cosa. Si lo hacéis, le pediré a *Hades* que alargue un poco más vuestras vidas. *Atenea*, que debería estar muerta, ¿cómo despareció?"
Saga le explica que *Atenea* fue al mundo de la muerte. *Pandora* se pregunta si *Atenea* pretende acabar con *Hades*, así que llama aun mensajero y le dice que informe a todos los Espectros que deben abandonar el castillo y volver al Hades para protegerlo.
Pandora abre una puerta doble de cristal que da a un agujero redondo sin fin con una escalera de caracol en la pared: es la puerta al mundo de la muerte.

Fuera de la torre, *Radamantis* abate a *Mu*, *Aioria* y *Milo*. El mensajero le informa de las ordenes de *Pandora*, pero *Radamantis* prefiere acabar con los Caballeros de Oro antes de irse y les compara con insectos atraídos por un llama. *Aioria* no puede aceptar que éste sea mas poderoso que un Caballero de Oro y le ataca, pero su ataque no tiene efecto.
Radamantis le explica que el Castillo está protegido por un "kekkai", un campo de fuerza creado por el poder de *Hades* y que todos los enemigos que entran pierden parte de poder, así que ellos sólo tienen una décima parte de su poder en estos momentos. *Radamantis* golpea a *Aioria* y le dice que, aun con todo su poder, no hubiera podido vencerle. Lo levanta y lo tira por el mismo agujero por el que ya tiró a *Afrodita* y *Máscara de la Muerte* tres volúmenes atrás. Se trata de una puerta al mundo de la muerte. *Mu* y *Milo* siguen el mismo destino. *Radamantis* cree haber derrotado a los Caballeros de Oro ya que estos, pese a estar vivos, sufrirán eternamente en el mundo de la muerte.

Mientras, en el Castillo, *Frog* se está vengando de *Camus* por haberle atacado antes, dándole patadas en la cabeza. *Radamantis* entra, le pregunta qué está haciendo y le recuerda las ordenes de *Pandora*. A *Frog* no le importa, sólo quiere vengarse.
De repente, *Radamantis* siente un cosmos que se aproxima rápidamente.



Los Caballeros de Bronce entran a través de la claraboya y *Seiya* golpea a *Frog* en la caída. *Radamantis* les pregunta quiénes son y ellos le contestan que son Caballeros de *Atenea*. *Frog* se levanta y les pregunta cómo le han golpeado, pero ellos no entienden qué quiere. Así que *Frog* les demuestra lo que piensa de ellos golpeando de nuevo a *Camus* en la cabeza.
Hyoga no puede tolerarlo y ataca a *Frog* con su "Diamond Dust" (Polvo de diamantes). *Camus* sonríe pero desaparece antes de que *Hyoga* pueda llegar a él. *Shura* tambie n desparece, con una sonrisa para *Shiryu*, antes de que éste pueda alcanzarle. *Saga* les sigue.
Radamantis se marcha y *Frog* le pregunta a dónde va, a lo que éste le contesta que sigue las órdenes de *Pandora*. *Frog* está demasiado enfadado, le han golpeado y tienen que pagarlo, así que le dice a *Radamantis* que se ocupará él de los Caballeros. *Radamantis* le recuerda que no tiene tiempo puesto que el Castillo va a ser destruido.
Frog cree poder vencerlos en un par de minutos. Les provoca y es *Hyoga* quien se adelanta. Será el quien luche por lo que *Frog* le hizo a su maestro. *Frog* se lanza contra él pero *Hyoga* le golpea con su "Diamond Dust". *Frog* le pregunta qué era *Camus* para él y *Hyoga* contesta que era su maestro. *Frog* comprende que si lucha sólo contra *Hyoga* quedará congelado y le pide ayuda a *Radamantis*, pero éste se niega, pues no quiere llegar tarde. *Frog* concentra su poder y ataca a *Hyoga*, pero éste recurre al ataque más terrible de su maestro, la "Aurora Execution" (Ejecución de la Aurora).

5 - Mezame Yo!! Eight senses
(¡Despierta, octavo sentido!)

El ataque de *Hyoga* acaba con *Frog*. *Seiya* le grita a *Radamantis* que ahora es su turno y se dispone a atacarle, pero *Shiryu* le detiene: siente que el cosmos de *Radamantis* es muy poderoso y que puede ser más fuerte que ellos cuatro juntos. *Radamantis* les cuenta que tiró a los tres Caballeros de Oro vivos en el agujero del infierno.
Pero entonces se da cuenta de que ellos no tendrían que ser capaces de moverse debido al "kekkai", pero como han acabado con *Frog* deduce, correctamente, que están protegidos por sangre divina.
Seiya le ataca, pero no le alcanza. *Seiya* le ataca de nuevo para obligarle a llevarlos a la puerta al Hades. Pero es abatido por una bola de energía.
Aparece un nuevo Espectro, cuyo nombre es *Valentine*. En realidad, no está solo: otros siete Espectros han venido con él. *Valentine* explica que son las tropas de *Radamantis* y que no se irán sin una orden directa suya. *Radamantis* les ordena volver al Hades para proteger a *Hades* y detener a *Atenea*.
Seiya le dice a *Radamantis* que espere y le recuerda que le ha ordenado que los lleve al *Hades*. *Valentine* se ofrece para deshacerse de los tres Caballeros. *Seiya* ataca, pero *Valentine* le atrapa el brazo y le cuenta que *Radamantis* es uno de los tres líderes del Hades, así que ellos no son dignos de luchar contra él.
Valentine tira a *Seiya* al aire. Sus amigos intentan ayudarle pero tres Espectros aparecen detrás suyo y les atacan. *Valentine* le propone a *Radamantis* que se vayan, pero éste aún está pensando en los tres Caballeros de Bronce protegidos por la sangre de *Atenea* y supone que se volverán más y más peligrosos.
El castillo empieza a destruirse. *Valentine* le pregunta a *Radamantis* si se van o si acaban con los Caballeros de Bronce. No les queda tiempo, así que se dirigen a la puerta del mundo de la muerte. *Seiya* llama a *Valentine* y éste le dice que no tienen tiempo de preocuparse de ellos, pero que si quieren luchar pueden ir al Hades. Los cuatro Espectros se presentan: *Valentine* de la Arpía, *Sylphid* del Basilisco, *Gordon* del Minotauro y *Queen* de Alraune. Les recuerdan que se verán en el Hades y se lanzan por el agujero.
Pero *Seiya* no está dispuesto a dejarles ir y salta, agarrándose a *Valentine* y cayendo en el agujero con él. *Valentine* se ríe y le dice que no podrá sobrevivir a la caída. *Hyoga*, *Shun* y *Shiryu* miran el agujero por el que *Seiya* y los Espectros acaban de desaparecer y deciden seguirlos, pero alguien les detiene. *Shiryu* reconoce a su maestro *Dohko*.
Éste les cuenta que los Espectros pueden ir y venir a voluntad porque están protegidos por *Hades*, pero que, para los humanos, caer por ese agujero es un suicidio. Así que *Seiya* puede estar ya muerto, pero puede haber sobrevivido si ha sido capaz de despertar el "Arayashiki" (recordad que es lo mismo que el mensaje que *Shaka* le dejó a *Atenea*).
Dohko les cuenta el porqué del mensaje de *Shaka*. *Hades* nunca abandonará su reino hasta que domine completamente la superficie, así que, para vencerle, *Atenea* debe ir al Hades. Pero *Hades* reina allí desde tiempos mitológicos, así que no es tan fácil llegar.
Por supuesto, puedes ir fácilmente si mueres, pero entonces estás controlado por los gobernantes del mundo de la muerte y no puedes luchar contra *Hades*. Así pues, si quieres acabar con *Hades*, tienes que llegar vivo a su reino.
Dohko les explica que *Shaka* es llamado "aquel que es casi un dios" porque es el único entre los Caballeros que ha alcanzado el "Arayashiki". "Arayashiki" es un término budista para el origen o raíz. Es el octavo nivel de la conciencia, de los nueve que cada humano posee al principio de su vida. Por desgracia, el octavo sentido está más oculto que el séptimo, así que generalmente uno acaba su vida sin conocer su poder. Cuando mueres, todos tus sentidos, del primero al séptimo, desaparecen. Es entonces cuando aparece el "Arayashiki". *Shiryu* deduce que *Atenea* y *Shaka* han desarrollado su octavo sentido y han llegado vivos al Hades, lo cual explica las palabras de *Shion*: que *Atenea* y *Shaka* no se han rendido.
En resumen: si los Caballeros de Bronce quieren ir al mundo de la muerte y luchar contra *Hades*, deben ir vivos. Y, para ello, deben alcanzar el octavo sentido.
Dohko les pregunta si creen que podrán hacerlo. *Shiryu* le contesta que no pueden rendirse. *Hyoga* añade que además tienen una misión: darle a *Atenea* su armadura. *Shun* les recuerda que los Espectros están buscando a *Atenea* y quizás ya atacándola, así que deben apresurarse. El castillo se está colapsando y morirán si se quedan.
Dohko les dice que la sangre de *Atenea* les protege y ha aumentado su cosmos, por lo que deben ser capaces de alcanzar el octavo sentido en un momento.
Los Caballeros de Bronce están seguros de que *Seiya* lo ha conseguido y ha llegado vivo al *Hades*. Finalmente, saltan al agujero y el castillo se colapsa.

Próximo episodio: Meikai-zetsubô no mon (La puerta de la desesperación en el Hades)

Andromeda
andromeda@mangaes.com

Nota 1: El nombre original es "Star Hill" ("Colina de las estrellas"). "Monte Estrellado" es como fue llamado aquí y lo he mantenido para no liaros. Para los que no se acuerden, es la montaña donde *Marin* encontró el cuerpo incorrupto del anterior Patriarca durante la batalla del Santuario.
Nota 2: No, no me he confundido. *Hades* y su mundo tienen el mismo nombre. Si hablamos de "el Hades", estamos hablando del mundo de *Hades* mientras que si hablamos de "*Hades*", a secas, hablamos de su dirigente, el dios de la muerte. Para más información pillad un libro de mitología griega.

GUNDAM WING

JUEGOS DE [illegible]

En 1995 (ah, qué jóvenes éramos entonces...) la compañía Sunrise estaba metida de lleno en las celebraciones del decimoquinto aniversario de **Gundam**, EL anime de ciencia ficción por excelencia (el artículo es mío y si quiero desvariar, desvarío). ¿Y cuál es el mejor modo de celebrar el nacimiento de una serie de animación? Pues realizando más series de animación con el mismo nombre, por supuesto. Sin embargo, lo característico de este caso era que, por primera vez y sin que sirviese de precedente, los directivos decidieron darle carta blanca a cada uno de los directores para que hicieran y deshicieran con **Gundam** lo que les apeteciera (todo menos lo que te imaginas, so... so indecente).

TODO TUYO

El primer resultado de esta anti-orden fue una cosa llamada **"G Gundam"**, de la que ya me ocuparé en otro momento, si la autoridad da su permiso y el tiempo lo permite (*NdL: Que sí, que sí. No, si al final conseguirás que alguien se interese por la serie, pocas veces he visto una cruzada como la tuya...*). Baste por ahora decir que fue una mezcla con **Street Fighter** muy divertida o una completa herejía, según con quién se hable.

En este caso, que es lo que nos importa, se contó con *Masashi Ikeda, Shûkô Murase y Kunio Okawara*, como director, diseñador de personajes (no "de caracteres" como dicen ciertas personas) y diseñador mecánico, respectivamente. Como supongo que estos nombres os dicen más bien poco, os aclararé que habéis podido ver el trabajo de los dos primeros (*Ikeda* y *Murase*) hace muy poco: **Vampire Hunter** (sin "**D**"). Por su parte, *Okawara* ha trabajado en todos los animes de **Gundam**, o casi. Pero el dato fundamental es que *Ikeda* fue también quien realizó la serie que aquí se llamó **Los cinco samuráis** (**Samurai Troopers** en su Japón natal); una saga de chicos jóvenes en dura lucha contra el mal -primos hermanos de *Seiya* y cía., vaya-, y decidió aplicar precisamente eso en su nuevo encargo.

Por eso mismo, los protagonistas de **Gundam Wing** son también cinco (contados) chicos adolescentes en una dura lucha contra el mal. Sus nombres son *Heero Yui, Duo Maxwell, Trowa Barton, Quatre Raberba Winner* y *Chang Wu Fei* -si queréis saber más de ellos hay unas fichas detalladas más adelante, no os preocupéis-. Y en esta ocasión los chicos viven en colonias espaciales y las fuerzas del mal serían la federación terrestre, y entre ellos, las fuerzas especiales de *OZ*. Pero vamos a ponernos épicos...

[illegible] GUNDAMS, CINCO

Hace 195 años desde que la humanidad vive repartida entre las colonias espaciales y la Tierra. Sin embargo, el gobierno terrestre de la Alianza de la Esfera Terrestre Unida siempre ha visto como vasallos a los habitantes de estas gigantescas construcciones en el espacio, nunca como iguales. Así pues, no le cuesta mucho lanzar su ejercito, en especial las fuerzas especiales de OZ, sobre ellas cuando ve el menor atisbo de actividades opuestas a sus intereses... De este modo el resentimiento creció entre las colonias hasta que, por fin, se decide devolver a la Tierra todo el daño que le han hecho. La forma: la "Operación meteorito"; los ejecutores: cinco jóvenes decididos a matar y morir luchando; las armas: cinco terribles máquinas de guerra humanoides, llamadas "Gundam".

Impresionante, ¿verdad? Y todavía me dejo algunos detalles: OZ es una especie de ejército privado (porque depende de la Fundación Romefeller, una sociedad más o menos secreta). Los jefes de OZ colaboran con el ejército de la Alianza, pero puede que no compartan los mismos objetivos; de hecho sus relaciones son bastante tirantes. Y por si eso fuera poco, cada uno de los pilotos de los Gundam desconoce la existencia de los demás; no existen los aliados, sólo hay enemigos... tengo la impresión de que esto va a acabar mal...

[illegible]

Yendo ya a lo serio, **Wing** supuso un gran éxito entre el público japonés, tanto que hasta provocó una secuela, en forma de OAV (**Endless Waltz**-"**Vals sin fin**", 3 episodios). ¿Las razones? Buena pregunta. Algunas personas sostienen que fue la unión de un argumento más trabajado (y liado) que las entregas anteriores con elementos clásicos de la saga de **Gundam**: personajes carismáticos, realismo mecánico, dificultad de distinguir entre "buenos" y "malos"; quién sabe, igual es que les gustaron los uniformes de OZ...

[illegible] LO [illegible]

Lo bueno de esta serie, como todas las de **Gundam** (o al menos una gran mayoría) es que se puede interpretar de muchas maneras. La que yo hice hace unas líneas es una, pero luego hay otras más o menos alejadas. Por ejemplo, hay quien sostiene que los "chicos Gundams" no son más que terroristas adolescentes armados con Gundams en vez de con "cócteles molotov". Y luego hay que reconocer el enorme número de gente que está interesada casi unicamente (o al menos, eso parece) en la posibilidad de relaciones homosexuales <"yaoi"> entre los protagonistas; en fin, sobre gustos no hay nada escrito y mejor que siga así.

Jaime Ortega
kgw@ ole.com

P.D: si he escrito "Operación Meteorito" en vez de "Meteoro", que es el nombre más extendido, es porque, según el diccionario, meteoro es "cualquier fenómeno atmosférico" y meteorito, "bólido o fragmento de asteroide que atraviesa la atmósfera terrestre", hala.



[illegible] ONAJES DE GUNDA[illegible]
[illegible] QUE NO TENEMOS T[illegible]

Heero (o Hiiro) Yui (nombre supuesto, nombre real desconocido)
Origen: japonés, de la colonia L1
Edad: 15 años
Heero es muy, muy frío y tiene un carácter rayano en la psicopatía; con decir que sólo se le ha visto reír una vez, cuando destruyó dos MS de OZ de un solo tiro... Pero, tal vez, pueda cambiar. Pilota el Wing Gundam, luego el Wing Gundam Zero.

Duo Maxwell
Origen: americano -sic- , de la colonia L2
Edad: 15 años
Duo es una contradicción viviente; es el más alegre de los "chicos Gundams", con una coletita muy afeminada, y sin embargo pilota el terrorífico Deathscythe, llamado "Muerte". Pilota el Gundam Deathscythe, más tarde el Deathscythe Hell.

Trowa Barton (nombre supuesto, nombre real desconocido)
Origen: desconocido , de la colonia L3
Edad: desconocida (se supone que 15 años)
Es el más misterioso de los cinco; de aspecto frío, parece que en el fondo es bastante sensible. Sólo lucha cuando es necesario, pero una vez empieza, no termina hasta que no queda en pie ningún enemigo. Pilota el Gundam Heavyarms

Quatre Raberba Winner
Origen: árabe, de la colonia L4 (*NdL: ¡¿Un árabe rubio y con los ojos [illegible]*)
Edad: 15 años
Si pilota un Gundam es por proteger a su numerosa familia (tiene 29 hermanas), pero es muy sensible, cada muerte que causa le duele en el alma (alguien diría que se ha equivocado de profesión). Además, cuenta con la ayuda del Grupo Magnac, que le ha acompañado en su misión en la Tierra Pilota el Gundam Sandrock

Chang Wu Fei
Origen: chino, de la colonia L5
Edad: 15 años
Chang le da mucha importancia a su honor como guerrero. Odia la injusticia y, sobre todo, el enfrentarse contra quienes no están a su nivel (claro que, para él, eso es la mayoría de la gente). Pilota el Shenlong Gundam y cuando sea destruido, el Altron Gundam.

Como nota curiosa: ignoro la razón pero lo cierto es que los personajes tienen todos nombre de número: Heero (1 en japonés); Duo, (2, ejem...); Trowa ("trúa", 3 en francés); Quatre (4 en francés); Chang (su kanji significa 5). Y todavía están el comandante Noventa o el revolucionario Quince... O los guionistas fumaron algo o se quedaron sin ideas...



Guía de capítulos

Es indudable que **Digimon** ha causado un gran impacto en nuestro país. Muchas son las peticiones de información, y hemos pensado que la mejor manera de ofrecerla es a través de una guía de capítulos. Como se supone que todo el mundo la ha visto ya y que esta guía se usará sólo como referencia o para saber de qué iba algún capítulo que se os escapó, en esta ocasión sí que se contarán los finales. No en todos, y hemos cuidado especialmente los capítulos importantes para no destripar nada, pero algún que otro final de episodio sí que contamos. De momento, ahí van los 20 primeros capítulos:

Guía de episodios (I)

1.- Vacaciones de verano
2.- El Nacimiento de Greymon
3.- Garurumon
4.- Biyomon consigue Potencia de fuego
5.- El shock eléctrico de Kabuterimon
6.- Togemon en Ciudad Juguete
7.- El rugido de Ikkakumon
8.- Devimon, el mensajero de la oscuridad
9.- El choque con los digimons más fríos
10.- Centaumon, el guardián
11.- Bakemon, el digimon bailarín
12.- ¡Aventura! Patamon y yo
13.- La aparición de Angemon
14.- Partiendo hacia un nuevo continente.
15.- Etemon, el terror del escenario
16.- La digievolción oscura, Skull Greymon
17.- Kokatorimon, el capitán del barco fantasma.
18.- Piximon, el hada digimon
19.- Datamon en el laberinto
20.- La digievolución perfecta, Metal Greymon

(Episodio 1) VACACIONES DE VERANO

Siete niños son misteriosamente transportados de un campamento de verano a otra realidad donde se encuentran a un grupo de extrañas criaturas que dicen ser "digimons, monstruos digitales" y que les estaban esperando. En eso les ataca un digimon gigantesco con forma de escarabajo rojo, *Kuwagamon*.

(Episodio 2) EL NACIMIENTO DE GREYMON

Intentando escapar de *Kuwagamon*, los niños caen por un precipicio, pero afortunadamente éste termina en un río y *Gomamon* les salva la vida a todos. En una playa cerca del río, los niños descubren una serie de cabinas telefónicas, pero que no funcionan. Mientras están investigando, *Shellmon* les ataca. Para salvar a *Tai, Agumon* digievoluciona a *Greymon* y derrota a *Shellmon*. Una vez vencido, los niños y los digimons deciden buscar a quien construyó esas cabinas.

(Episodio 3) GARURUMON

Los niños y sus compañeros digimons llegan a orillas de un lago escapando de una lucha entre *Monochromons*; allí acampan pero su presencia enfurece a un digimon gigante llamado *Seadramon*, que les ataca. Para defenderles, *Gabumon* tiene que digievolucionar a *Garurumon*.

(Episodio 4) BIYOMON CONSIGUE POTENCIA DE FUEGO

Los niños siguen las líneas telefónicas hasta un pueblo de *Yokomons* al pie de un volcán guardado por *Meramon*, que ataca el pueblo cuando una rueda negra se clava en él. *Biyomon*, al ver que *Sora* está en peligro, digievoluciona a *Birdramon* y expulsa la Rueda Negra fuera de *Meramon*.

(Episodio 5) EL SHOCK ELÉCTRICO DE KABUTERIMON

Los niños descubren una fábrica semi-abandonada. Allí les espera *Andromon*, también bajo el poder de una rueda negra. Al final sólo *Tentomon*, digievolucionado a *Kabuterimon* logra devolver a *Andromon* a su personalidad pacífica.

(Episodio 6) TOGEMON EN LA CIUDAD JUGUETE

Andando por un pasadizo subterráneo, los niños son atacados por los *Numemons*. Su ataque les separa y todos, menos *Mimi* y *Palmon*, caen en manos de *Monzaemon*, alcalde de la Ciudad Juguete. Pero *Palmon*, tras digievolucionar en *Togemon*, los libera con la ayuda de los *Numemons*



(Episodio 7) ¡EL RUGIDO DE IKKAKUMON!

La tensión causa discusiones entre los niños sobre qué es lo que debían hacer. *Joe*, sintiendo que es su responsabilidad, decide ir en busca de las respuestas, a la cima del monte Mugen, donde lo pasa muy mal hasta que *Gomamon* digievoluciona a *Ikkakumon*.

(Episodio 8) DEVIMON, EL MENSAJERO DE LA OSCURIDAD

Devimon, el amo de las ruedas oscuras decide tender una trampa a los siete niños para que sea más fácil destruirles uno a uno. Y precisamente una casa lujosa y confortable aparece ante los cansados niños...

(Episodio 9) EL CHOQUE CON LOS DIGIMONS MÁS FRÍOS

Devimon tuvo éxito en separar a los siete niños, a los que llama "los niños elegidos". Los primeros en reunirse son *Tai* y *Matt*, tras superar el reto bajo cero de *Frigimon* y *Monjyamon*.

(Episodio 10) CENTAUMON, EL GUARDIÁN

Izzy llega a unas ruinas que se pone a investigar, hasta el punto de olvidarse de la presencia de *Mimi*, *Tentomon* y *Palmon*. Afortunadamente, reacciona a tiempo de salvar a los dos primeros de *Centaumon*, el guardián de las ruinas.

(Episodio 11) BAKEMON, EL FANTASMA BAILARÍN

Sora y *Joe* se encuentran. Y ante lo deprimido que se halla, *Sora* y los dos digimons deciden nombrar a *Joe* jefe del grupo. Lo que no saben es que acaban de llegar al lugar donde los digimons fantasma (*Bakemons*) celebran su fiesta mayor.

(Episodio 12) ¡AVENTURA! ¡PATAMON...! ¡...Y YO!

Después de todas las crisis, *TK* y *Patamon* afrontan la suya propia en la ciudad donde comienzan todos los digimons, la Ciudad de los Bebés y su celoso guardián, *Elec-mon*.

(Episodio 13) LA APARICIÓN DE ANGEMON

Devimon decide encargarse personalmente de destruir a los niños elegidos, empezando por el que cree el más débil de todos, *TK*. Todo parece perdido para los niños...

(Episodio 14) PARTIENDO HACIA UN NUEVO CONTINENTE

Antes de su total derrota, *Devimon* les dijo que había otros digimons mucho más poderosos que él al otro lado del océano. Y hacia allí les llamó el misterioso *Gen-nai*, pero antes debían recoger aquellos objetos que permitiría a los digimons seguir digievolucionando.

(Episodio 15) ETEMON, EL TERROR DEL ESCENARIO

Finalmente los niños elegidos consiguieron cruzar el océano y desembarcar en el continente de Sarba. Ante ellos apareció su nuevo enemigo, *Etemon*, que les demostró que los digimons tendrían que digievolucionar a un nivel mayor si no querían ser destruidos.

(Episodio 16) LA DIGIEVOLUCIÓN OSCURA: SKULL GREYMON

Los niños caen en una trampa de *Etemon*. *Tai*, obsesionado con que *Agumon* derrote a *Etemon*, le fuerza a digievolucionar consiguiendo unos resultados totalmente inesperados.

(Episodio 17) KOKATORIMON, EL CAPITÁN DEL BARCO FANTASMA

Cuando los niños se encontraban más deprimidos al descubrir que no todos las digievoluciones eran correctas, uno de los secuaces de *Etemon* da con ellos y...

(Episodio 18) PIXIMON, EL HADA DIGIMON

Piximon, aliado de los niños, da con ellos e intenta que recuperen la confianza en sí mismos, en especial *Tai* y *Agumon*, así que les somete a un entrenamiento muy especial...

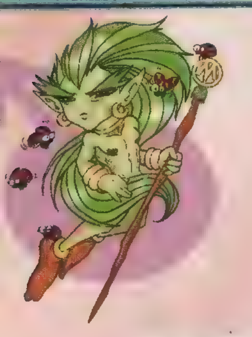
(Episodio 19) DATAMON EN EL LABERINTO

Cuando los niños acababan de descubrir que el mundo digimon sólo era un conjunto de datos creado por la red de ordenadores de la Tierra, recibieron un mensaje de un *Datamon*, un digimon que dijo que podría ayudarles contra *Etemon*, pero en realidad...

(Episodio 20) LA DIGIEVOLUCIÓN PERFECTA, METAL GREYMON

Sora y *Biyomon* habían sido secuestradas por *Datamon*, y *Etemon* les seguía los pasos. Los niños elegidos y sus digimons se vieron en la necesidad de organizar un plan para salvar a sus amigas y derrotar al digimon oscuro. Para eso, *Agumon* tiene que afrontar una nueva digievolución.

Bueeeeeno, y eso ha sido todo por esta vez, pero muy atentos porque no sólo tenemos que completar la guía de capítulos, también tenemos que ir anunciando todas las novedades que respecto a este título surjan, incluyendo un *preview* de su recién estrenada segunda serie. Fans de **Digimon**... ¡Aquí os esperamos!



Yume no kodomo

Yume no Kodomo (que vendría a traducirse por "Niño de ensueño"), de *Shoko Hamada*, empezó a publicarse en 1991 en la revista Patsy de Seiji Biblos para pasar luego a Be-boy. Son cuatro tomos de la serie regular más un tomo extra. No dejéis que el título os engañe: es una historia bastante seria que trata un tema difícil.

El protagonista es *Youji Takanashi*, vuestro típico estudiante de instituto algo tímido, con poca paciencia y tozudo, quien vive con su hermana mayor *Senko*. Pero en el primer episodio, *Senko* tiene que irse dos años a Nueva York y deja a *Youji* con un amigo suyo, *Ren Akashima*, al que éste acaba de conocer. *Ren* es algo extraño y distante y las cosas entre ellos no empiezan muy bien (pelea incluida). *Youji* no le entiende y le saca de quicio su forma de ser. *Ren* parece frío pero en realidad se preocupa por *Youji*. Poco a poco, las cosas van mejorando entre ellos.

Y entonces llega *Takuya Hirose*.

Hirose es un viejo amigo de *Senko* y *Ren*, y también es el pasado que persigue a *Ren* implacablemente. *Ren* y *Hirose* fueron amantes en el pasado, pero fue una relación que acabó muy mal. *Hirose*, pese a estar casado y con una hija, quiere recuperar a *Ren* como amante. La primera vez que aparece, le besa a la fuerza, pero *Ren* le da una bofetada cuando se suelta. Es entonces cuando *Youji* y dos amigas (una es *Hiromi*) pasan por ahí y éste sale presto a defender a *Ren*, que no se encuentra bien. Es a partir de ahí que *Youji* empieza a conocer el pasado de *Ren* y al verdadero *Ren* que se oculta tras su fría actitud.

Su relación evoluciona poco a poco. *Youji* parece sentir el impulso de proteger a *Ren*, incluso yendo a hablar con *Hirose* en privado. Aunque tiene una amiga a la que le gusta, *Hiromi Hayasaka*, con la que medio-sale y que le llega a besar, *Youji* se siente cada vez más atraído por *Ren* y parece que éste no es impasible tampoco, aunque su pasado le lastre.

Un día, *Hirose* va a casa de *Ren* y, aunque éste intenta resistirse a sus avances, se ve impotente ante él. Pero entonces llega *Youji*, quien tampoco esta vez duda en protegerle. Una vez en casa, *Youji* intenta que *Ren* se enfrente a la situación y, cogiendo unas tijeras, le corta el pelo: *Ren* llevaba el pelo largo porque así le gustaba a *Hirose*. Y el acto prueba ser la catarsis que *Ren* necesitaba.

Las cosas entre ellos continúan lentamente, no pasando de besos y abrazos, aunque *Youji* rompe con *Hiromi*. *Hirose* no se da por vencido y, mientras *Ren* está de viaje, va a su casa teniendo una fuerte conversación con *Youji*.

Pero finalmente llega el momento en que *Ren* está preparado para enfrentarse a *Hirose* y acabar con su pasado...

El estilo de *Shoko Hamada* evoluciona mucho durante la obra, de un comienzo algo titubeante a un estilo más sólido y definido. El salto cualitativo más importante lo encontramos entre el primer y el segundo tomo, aunque la evolución no se detiene ahí. *Hamada* tiene un estilo realista, más en la línea de *Sanami Matoh* (**Fake**) que de *Minami Ozaki* (**Zetsuai**), por citar un par de ejemplos conocidos.

Shoko Hamada

Nació un 12 de mayo en Saitama-ken, una prefectura cerca de Tokio donde aún vive. Debutó en 1990 en el género de los "Lady Comics", cómics para mujeres adultas. Otras obras suyas son "**Vagabond fish**", "**Miwaku no kaidan**", "**Sparkling**", "**Ex Boy**", "**Honoo no shinkiriou**", "**Tsuioku no shounen**", "**Aoi sakebi**", "**Kami ni sei wo muketa otoko**" y "**Suki no 100 manbai**".

Andromeda
andromeda@mangaes.com







Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

¿Se hacen los sueños realidad?

No, no es una repetición del artículo de *Manuel "Kimagure" Ortega*, es algo nuevo, pero el título me parecía el más apropiado (para compensar, le dedico este artículo, sobre todo una de sus ilustraciones).

Veréis, quien más quien menos, todos nos hemos sentido atraídos por alguno de los personajes de manganime. Muchas podían ser las causas: su apariencia, su aspecto, su manera de pensar, su forma de ser... Pero el caso es que prácticamente todos tenemos algún personaje con el que nos identificamos o a quien nos gustaría encontrarnos.

Ya que estamos en la sección hentai, nos centraremos en el aspecto físico, en la apariencia, en esas pedazo tiparracas con un 120 erguido sin sujetador y cinturitas de avispa que más de una vez han protagonizado nuestras "alemanitas", ya fuera usando nuestra propia imaginación o alguna parodia erótica que hubiéramos pillado por ahí.

Bien, estábamos hablando de cuando nos sentimos atraídos en mayor o menor medida por una chica guapa del manganime. Y nueva puntualización, estamos hablando de aficionados "normales". Luego están los "no tan normales", esos que no sabes muy bien si distinguen realidad de ficción y si sabrán que hay vida (incluso un mundo entero) más allá de su habitación. Estos seres suelen pasar toda su vida esperando encontrar a una chica con el pelo azul y los ojos rojos, o una chica vestida con un traje de marinerito y microminifaldita (evidentemente, nada de esto existe, y aunque lo hiciera probablemente no se atreverían a decirles nada).

El problema viene cuando los que no tenemos el coco comido por ninguna serie alguna vez nos planteamos: "Joder, sería guay si un día me encuentro a alguien como XXXXXX". Esto hasta cierto punto no es malo, es normal tener fantasías, y ya que en las fantasías podemos hacer todo lo que queramos (sí, viciosillos, incluido lo del látigo y las esposas), es factible meter alguna que otra vez a alguna fémina "manganímica".



Es de suponer que más de un Evababoso habrá ejercitado su brazo con las ya famosas fotos de la conocida actriz porno japonesa Aika Miura

Pero... ¿y si, un buen día, vais y os encontráis de morros con la chica de vuestras fantasías en la vida real?

Sí, lo que leéis.

No me refiero a las parodias porno (se pueden encontrar pelis porno con las actrices disfrazadas de *Sailor Moon*, *Rei Ayanami*, *Chun-Li*, *Lara Croft*...), me refiero a la vida del día a día, a tu vida normal, a por ejemplo encontrártela en clase en la silla de al lado.

Porque sí, ocurre.

En parte es lógico, muchos personajes tienen un dibujo y personalidad relativamente realista, y por ejemplo no es extraño encontrar a una morena con el pelo largo huraña, o a una pelirroja insoportable. Pero... ¿y cuando además tienen algún rasgo concreto del personaje, algo que ya no es tan común o típico, algo como un color de ojos concreto o unos gustos y/o hobbies determinados?

Es raro, por supuesto, no porque no exista por ejemplo una detective que viva con un pervertido sexual, sino porque lo raro es que un aficionado a **City Hunter** llegue a conocerla. Pero de vez en cuando, muy de vez en cuando, ocurre, vas tan tranquilo por la calle, o llegas agobiado a clase... y allí está ella, radiante. Y entonces tu mente (concretamente tu imaginación) empieza a volar, y a volar, y a volar...

Mucho cuidado, no pretendo con esto que ahora todos los frikis con mayúsculas dejen a sus novias (los que la tengan, que no deben ser muchos) y se pongan como locos a buscar a su *Rei Ayanami* de carne y hueso (que no... que no hay nadie con el pelo azul y los ojos rojos), es simplemente un comentario ocasionado por una casualidad de ésas que sólo ocurren de vez en cuando. Una manera de hacer ver que en la vida de vez en cuando los aficionados tenemos pequeños guiños. ¿O son mensajes del destino?

Dejo en vuestras manos la respuesta...



Matsuyama
matsuyama@iname.com

SALONES

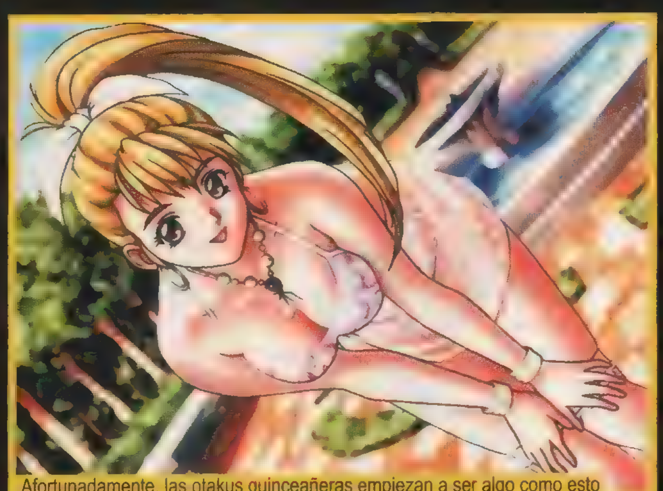
Bueno, una vez en vuestra sección preferida, esta semana no reventaré ninguna serie en especial sino que, tal como reza el título, limitaré mis esfuerzos para hablar un poco de esas convenciones que los frikis esperan con impaciencia, para así encontrar el momento oportuno para dar rienda suelta a sus pasiones más ocultas. Vamos a nombrar algunos de los puntos que se pueden apreciar durante la (corta) asistencia a un salón:

Primero de todo, el hedor. Es bien sabido que muchos frikis gozan de cierta aversión al agua y, en su caso, a las sustancias dedicadas al aseo y/o higiene personal. En los salones, dada la afluencia de gente, un montón de diferentes aromas se mezclan para conseguir que el hedor llegue a límites insospechados. Nunca una pituitaria fue tan castigada, seguro, lo que hace que los sábados, en particular, se me pueda ver preferentemente en el bar (bueno, los jueves y los viernes también).

En segundo lugar, tenemos el tema de la imagen. Está bien eso de tener una forma personal de vestir, o recurrir a otros tipos de "add-ons" (tatuajes, pendientes...). Pero en los salones la cosa va mucho más allá. Ya no fijándonos en lo ridículas que quedan ciertas personas al vestirse de su personaje de anime favorito, donde las cortas faldas o los trajes ajustados revelan sin lugar a dudas la propensión a la comida americana, sino también en las personas que agujerean todo su cuerpo, o combinan su tendencia a sudar con la camiseta de la semana anterior. Caso aparte son los que directamente inspiran temor (léase Jorge Orte (NdL: A.k.n. Matrix Man :P)).

Bueno, y entramos directos a un tema peliagudo, el de "los otros". Van en grupo, y son peligrosos. Con gritos de guerra al estilo "Dragon Ball mola" por parte de los chicos, o "Marmalade Boy es chupiguay" por parte de las chicas. Suelen ser reconocidos por sus preguntas sobre material que nunca se ha visto, pero que misteriosamente tiene algún amigo suyo (el tomo 43 de **Dragon Ball**, la continuación de **MBoy**...). Por suerte, algunas de las tías pueden catalogarse dentro del tipo "maciza(s) viciosa", a las que Matsuyama y un servidor siempre estamos dispuestos a atender (NdL: *Arrrrgghhh... ggggrrrrrrhhh... aguantad... me meterá lleguero nadie aquí... arrrrggghhhh cuándo no mucho existe la tentación....!!!*).

Pero hay una cosa que sí atrae de los salones, y es... la fiesta. Claro, los colaboradores de esta revista (físicamente, digo) son ya adultos, y gustan de ir por ahí a emborracharse y mostrar sus vicios y más ocultas pasiones. Sin olvidar las


Afortunadamente, las otakus quinceañeras empiezan a ser algo como esto

famosas cenas no-financiadas por la empresa, siempre en algún lugar para bolsillos "escasos" (la pasta se fue en ese Art Book o CD que tanto habíamos buscado, en el caso de Mek en el pertinente objeto relacionado con Compota Boy, etc.) como puede ser un Pichu Jat o un chino. Cabe decir que en ese momento los redactores (y compañeros) ya gozan de cierto "puntillo" adquirido gracias a la cerveza. Las jarras de sangría fluyen como la miel en un panal, y diversas tonalidades van apareciendo en las felices caras de los asistentes. Es un momento oportuno para la pregunta: ¿triunfaremos esta noche? ya que, para algunos, un salón sin mojar es un salón desaprovechado. El siguiente tema que se aborda, lógicamente, es donde ir después de la cena, con lo que se puede recurrir a ocupar la casa de algún friki de la localidad donde se celebra el salón. Ahí es donde empieza el garrafón (litros y litros de kalimotxo en garrafas de 5L van llenando los vasos), a la espera de los juegos "calientes", donde, a través de los conocidos como "yo nunca", se intentará que alguna de las "pibas" asistentes caiga, como último intento desesperado para mojar. Preguntas estrella como "te acostarías con alguna chica aquí presente" van caldeando el ambiente hasta llegar a los jueguecitos donde te puedes llevar un beso o achuchón correspondiente.

Total, que lo de las resacas post-salón no es en sentido figurado, si no mirad a las horas intempestivas a las que aparece Láuro los domingos, y las ojeras que trae (bueno, Mek ni siquiera aparece).

Lo que en este último salón no se vio fue ninguna de las famosas (e inexistentes, según algunas personas) "sentadas", donde los frikis de turno protestan por el elevado precio de los cómics de Norma en pequeño papel, y otras cosas. Una lástima, eh.

Resumiendo, el espacio se me acaba, y aún quedarían cosas por criticar, personas para acusar, y chicas macizas que recordar (suerte que viven en Barcelona y han quedado conmigo para la semana que viene, je je...) (*NdL: Si son las que creo lo llevas chungo, pertenecen en cuerpo y alma a un servidor!!*) por lo que se despide vuestro humilde servidor, Yoshi, para seguir enseñándoos la realidad del mundillo en futuras entregas, que no me olvido de la promesa de hablar de **Card Captor Sakura**, ¿eh?

Yoshi
yoshi@[illegible]

De los finales

Aviso de destripe. Como cualquiera con dos dedos de frente puede deducir, con este título voy a tratar los distintos finales de serie, por lo que cualquier ejemplo que ponga será un total destripe de dicha serie. [illegible] leed bajo vuestra propia responsabilidad.

[illegible]claración. Voy a tratar los finales en cuanto a cómo son respecto a lo que uno espera, no trataré por tanto el que sean abiertos o cerrados (como por ejemplo hace *Jaime* en este mismo número), si son comprensibles o incomprensibles para el público [illegible] por el estilo, voy a intentar clasificarlos según [illegible] que [illegible]

Por el principio. Cuando ves una serie, muy rara tiene que ser ésta [illegible] muy tonto tú para no poder adivinar cómo va a acabar; como muy bien dice [illegible], no hay nada nuevo bajo el sol, y la gente normalmente no quiere sorpresas, mucho menos si son desagradables. Así, en cualquier serie romántica los que van a acabar juntos se ven desde el principio, en cualquier serie deportiva en el mismo capítulo uno ya sabemos quién va a acabar de campeón total y absoluto, etc.

Sin embargo, pese a saber cómo va a acabar, hay [illegible] maneras de llegar a una conclusión, pudiendo encontrarnos:

- Un final ideal. Esto es, el mejor final imaginable. Es lo más típico, es por ejemplo en una serie romántica que el chico y la chica acaben juntos tras muchas penalidades, es por ejemplo en una serie deportiva que el prota gane el mayor premio de su modalidad deportiva tras arduos enfrentamientos a rivales más que dignos, etc. Por esto de ejemplificar con series de manga-anime, se me ocurren un montón, como por ejemplo **Marmalade Boy**, **Campeones**, **El puño de la Estrella del Norte** y un largo etcétera. Como ya digo, es el final más común, ya que [illegible] al público contento, y este tipo de finales suele agradar a quien ha seguido una serie y por tanto se ha encariñado con los protagonistas, sin importar que dicho final pueda ser un tanto absurdo, como por ejemplo en la serie romántica que el que se queda colgado del triángulo amoroso de pronto encuentre un nuevo amor de su vida para que todos se queden felices y contentos, o en la serie deportiva que el prota gane aunque juegue solo, lesionado, cojo y ciego contra un equipo de campeonísimos. La cosa está en que la serie acabe bien, no importa el cómo.
- Un final lógico. Esto es, un final que, aunque puede no ser lo que uno espera, es perfectamente coherente, consecuente y, valga la redundancia, lógico con respecto a lo que ha sido la serie. Es decir, que aunque puede que no deje muy satisfecho al lector/espectador, éste no puede sino decir: "Bueno, vale, es normal". Este sería el caso por ejemplo de **Escaflowne**, una serie en la que casi todos esperarían que *Van Fanel* y *Hitomi* acabaran felices y comiendo perdices, y que sin embargo se encuentran con que *Hitomi* vuelve a la Tierra para seguir con su vida, lo cual es, como cualquiera puede comprender, perfectamente lógico (poneos en su lugar, ¿de verdad renunciaríais a toda vuestra vida y mundo conocido por un flechazo que igual no dura más que un par de años?). También se me ocurre **Alita**, que siendo como es un final bastante bueno quizá te deja con ganas de más, sobre todo de algo más de desarrollo e información, pero que es un final al que no se le puede criticar nada.
- Un final forzado. Una ligera variación. Las series en Japón están bajo examen constante, y si alguna sale en bajos [illegible] continuado es eliminada sin contemplaciones. Esto da lugar a [illegible] al menos se tiene la consideración de dejar que la serie llegue a algún tipo de final), encontrándonos con finales que quizá sean los ideales que uno se esperaría en esa serie, quizá sean los lógicos, pero que desde luego te dejan con una enorme sensación de rapidez y precipitación. En esta categoría entraría por ejemplo **DNA2**, con un final que todos reconocerán como tremendamente forzado.
- Un final sorpresa. Seguimos con las variaciones. Aquí tenemos lo que sería una variedad del final lógico. Eso es, un final igualmente coherente con la serie pero que no es lo que la gente se espera, que le sorprende. Este tipo de finales no son muy comunes, ya que como digo las series tampoco se molestan en buscar finales sorprendentes, no sea que al lector, acostumbrado como está a que se lo den todo [illegible], le dé un yuyu o algo. De hecho, así de pronto sólo recuerdo **Ganbare! Kickers** (aquí conocida como **Supergol**), serie deportiva en la que en el último encuentro, en el último minuto, en el disparo decisivo, el rival (en este caso un portero) detiene el chut del protagonista. No es que esté fuera de lugar, [illegible] así.
- Un final perfecto. [illegible] Vendría a ser la perfección del final lógico. Esto es, puede haber muchos finales coherentes, incluso haciéndolos ideales, pero siempre, conforme avanza la serie, [illegible] la leche". Es decir, que pese a que haya muchas maneras de terminar una serie, siempre hay una que destaca sobre las demás, [illegible] lógico de la serie. Sin embargo, no es fácil dar con este tipo de final. De hecho, últimamente sólo he visto una [illegible] y ésta es **Cowboy Bebop**. En dicha serie, [illegible] una idea de cómo va a ser el final, [illegible] tener una especial relevancia. Pero puede haber muchas maneras de [illegible] general... te das cuenta de que sólo hay una forma de que la serie acabe [illegible] final perfecto. Normalmente este final perfecto implica algo que al lector no le va a acabar [illegible] alcanza un final lógico o incluso ideal pero no perfecto. Sin embargo, en **Cowboy Bebop** sí lo hace. No quiero destripárla, pero si habéis [illegible] completa entenderéis [illegible] acabar de ninguna otra forma.

Bueno, y ya, que con esto de volver a mi vena analítica ni me he metido con **Pesangelion**, ni con **Putena** ni con nada de nada, esto no puede seguir así, lo único que me salva es que he escrito el equivalente a dos páginas en lugar de una (jo-der), el mes que viene me tengo que espabilar.

Nos leemos, frikis.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD: [illegible] blando, voy a meterme un poco con los fans de **Pesangelion**. Me [illegible] comprender ese final taaaaaan complicado que tiene **Pesagelion** y [illegible] capaces de entender el sueño-pesadilla de *Spike*. Es más, me gustaría saber, simplemente [illegible] sí, el prota de **Cowboy Bebop**. Porque sí, resulta que existen más series aparte de **Pesangelion** (y de **Basura Ball**))

EL FRIKI Y LA TIERRA

Fauna ibérica

Supongo que pensaréis que éste es otro más de los muchos artículos que se han hecho tratando de establecer una clasificación dentro del variopinto espectro de aficionados al manganime. Pues... la verdad es que no vais del todo desencaminados (Nota: el jefe comienza a afilar la espada albaceteña). Pero, si bien a grandes rasgos se trata de lo mismo, en el típico artículo de encasillamiento de "otakus" se tiende a generalizar demasiado, mientras que en esta sección se analizarán en detalle algunas *rara avis* del mundillo, especies que no destacan por su abundancia pero sí por llamar la atención, para bien o para mal. Y por supuesto, todo aderezado con humor y algo de mala leche. Sin más dilación, comencemos con estos dos ejemplares.

Sus orígenes se pierden en la noche de los tiempos. El hallazgo de abundantes restos paleontológicos morfológicamente similares impide cualquier relación con algún antepasado en concreto: los niños de papá han existido desde siempre, resultando científicamente sorprendente su índice de supervivencia —pese al problema de la endogamia— y su adaptabilidad a cualquier medio.

Y entre estos hábitats objeto de su conquista, no podía faltar el manganime. Al igual que en otros medios, destaca lo peculiar de su comportamiento: poseedor de unos recursos superiores a los de las demás especies, prácticamente su única ocupación consiste en hacer acopio de material, cuanto más mejor. Dada la solvencia económica que le proporcionan sus progenitores, dichas posesiones no se limitan a lo que el común de las especies aglutinan (es decir, manga y anime), sino que abarcan todo tipo de elementos de *merchandise* de discutible valor y elevado precio, entre los que se encuentran los art-books, las figuritas, las *ramis*, etc. Todo ello, adquirido por toneladas y sin control de calidad previo.

Pasando ya a las particularidades que nos permitirán distinguirlos del resto de la fauna local (aparte claro está de su vestimenta de marca), nos detendremos en una en concreto. Prestemos atención a estas grabaciones obtenidas en pleno ambiente natural:

"Me gusta mucho su revista. ¿Me podrían mandar los números anteriores por Internet?"

"Ya he mirado en Anipike. Te voy a dar unas cuantas direcciones, y tú me buscas todas las imágenes que puedas y me las envías por e-mail"

"No me llega esta serie a los kioscos de mi pueblo. ¿Me la podrías comprar y mandármela por correo?"

"Dadme op/registradme"

Todos estos ejemplos (menos el último, que es una coña) indican a las claras la tendencia de esta especie a pedir por pedir y a ser complacidos en sus exigencias con presteza y sin ofrecer nada a cambio, tal y como han sido (mal)educados desde su más tierna infancia. Desde esta publicación instamos a su exterminio.

Ejemplar de escasa presencia numérica, aunque fácilmente localizable dado su carácter bullicioso. Aunque su origen evolutivo resulta igual de difuso que el del resto de las especies, los últimos estudios apuntan a dos antepasados comunes: *el Padre Apeles* y *Lázaro Muñoz* (de qué me sonará a mí ese nombre).



Sea cual sea el grupo al que pertenezca, un freak siempre es reconocible. He aquí algunos ejemplos representativos.

Sus características morfológicas y comportamiento son característicos. Posee unas capacidades intelectuales superiores a la media, o por lo menos las finge. Pero por encima de todo destaca su labia y su desenvoltura en el combate cuerpo a cuerpo dialéctico, además de moverse con soltura en los abruptos terrenos de la ironía y el sarcasmo. Como especializado y experimentado predador, no duda en seleccionar las presas más adecuadas entre los individuos débiles o enfermos.

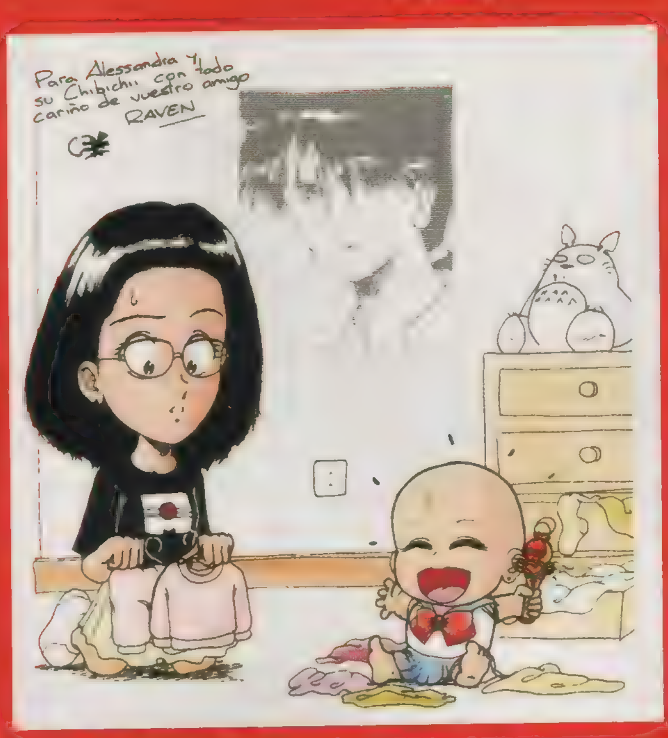
De ahí su rápida adaptación al hábitat del manganime: la presencia de numerosas manadas de *freaks* adolescentes, inmaduros y onanistas, garantiza el éxito en su objetivo primordial, que no es otro que el de provocar al grupo en busca del salto de alguno de sus componentes. Hecho que ocurre invariablemente, pues el desconocimiento de las características del atacante impide a la *presa-freak* darse cuenta de que la mejor táctica de defensa es pasar de él. Pero ello no sucede, y el alborotador ejercerá su implacable labor de predación, ridiculizando al incauto.

En todo caso, sus acciones no son especialmente dañinas, causando únicamente alguna pequeña molestia sobre la pieza capturada. Incluso te llegan a caer bien. Esta especie merece un estudio más en profundidad, y al objeto de una labor de investigación más efectiva, invitamos a los interesados a efectuar puntuales visitas a los foros de Internet sobre manganime, especialmente el "Manga a Gritos" de *dreamers.com* o "Manganime2000" en *www.onelist.com*

Raúl "Raven" Ruiz Estrada
conchiestrada@airtel.net

CÓMO APRENDER JAPONÉS Y NO MORIR EN EL INTENTO V

Prometo intentar hacer una paginilla de nada cada mes, me lo propuse cuando vi a nuestra simpática mascota en la esquina de mi sección. Gracias *Ismael* por *Mim*. Como estoy ocupada las 24 horas del día con mi pequeña *Duna* (aka Chibichii), os la voy a presentar e incluir en este curso.





GRAN HERMANOTAKU

[illegible] enzo de la vida otaku [illegible] para saber quién ser[illegible] da este mes el pistole[illegible] Gran Hermanotaku. Nu[illegible] ciólogos han realizado una [illegible] s participantes, persona[illegible] onocen absolutamente d[illegible] ses conviviendo en una [illegible] alquier contacto con [illegible] casa (es decir, que no [illegible] de vuestra votación) ser[illegible] rdonen un momento... Si [illegible] mismo me acaban de informar que los concursantes están ya entr[illegible] la casa, he aquí a los seleccionados:

[illegible] (Y Goku: Dragon Ball Z!!)

P[illegible]

En el salón, en la m[illegible] gran banquete...

Lina: ¡Ey, chicos [illegible]

[illegible] que traigo, leche...

[illegible] mida es para todos, no empecéis a comer!!

[illegible] convivir, hubiera sido mejor quedarme con *Shinji* y *Misato*, vamos)

[illegible]

aire a *Kaji*... ¡¡está buenorro!!)

[illegible] al baño:

[illegible] heavy, tía.

[illegible] ¡Incluso llevando micro-falditas! Ya verás, ya...

[illegible] pija).

[illegible]

Por [illegible] abriendo la puerta, llega *Iori* con *Usagi*...

[illegible]

Usagi: Ostras, mirad, allí a una cosa blanca. Me recuerda a un adorno de los de Bandai para mi serie, [illegible]

Iori: Pero si es... ¡UN HUE[illegible]

Ante los gritos de aso[illegible]

Asuka: Tía, ¿es que en [illegible]

Iori: ¡Qué grosera!

Asuka: ¡Mira que te met[illegible]

Yuu, ha parado la mano [illegible] palabra. *Iori* mira al hu[illegible] y lo lanza sobresaltad[illegible] preguntándose si es [illegible] piscina y... ¡¡¡CAE AL AGUA!!!

Al instante surge del agua una exuberante chica [illegible] mala hostia.

[illegible] os precisamente. Pero el detective, con cara de [illegible]

[illegible] para llevarla a la cama. Pero...

[illegible] de esto, cacho cabrón!!

Kenshin: Pero, pero, si yo... yo...

Lina: ¡¡¡ MATA DRAGONES !!!

[illegible] Tras media hora esperando el pan, los demás [illegible] lado de la espada que no corta...

[illegible] sin ningún contratiempo (bueno, si omitimos el tremendo guantazo que *Utena* le proporciona a [illegible] aventuras...

Tres días después tienen que nominar. Deciden realizar un pacto, pues aún no se conocen lo [illegible] escribes una carta o e-mail a la revista, in[illegible] es para la sección **Gran Hermanotaku**, [illegible] gente! Nos leemos el próximo mes.

NdL.: A Pakouji se le ha olvidado [illegible] también podéis proponer prue[illegible] resuelven y ver quién os cae mejor [illegible] ejemplo, yo, para animar el cotarro, [illegible] distribuyan revistas porno entre los [illegible] seguido, se obligue a ir a las ch[illegible] por la casa. ¡Escribid con vuestr[illegible]

[illegible]



¿PIRATAS O CURRANTES?

Como os hemos venido informando en pequeñas dosis en los últimos números, los aficionados que estaban editando –o que planeaban hacerlo– series de manga por su cuenta y en plan no profesional se han reunido con el fin de coordinar esfuerzos. El resultado de esto se llama SADEL, y es la primera iniciativa de fanedición de manga en este país.

El entusiasmo con el que afrontábamos esta actividad y los ánimos que recibíamos de distintas comunidades de aficionados nos hacían olvidar que, ante todo, nos movíamos en unos terrenos no del todo legales. En efecto, poco después surgieron algunas voces críticas en un famoso foro de internet, y cierta editorial conocida por editar material –cuya calidad es inversamente proporcional a su precio, normalmente elevado– mandó una circular a su tienda-sucursal de Castellón, prohibiendo distribuir allí nuestros productos. Fue entonces cuando se consideró oportuno dejar bien clara nuestra posición ante nuestros potenciales clientes, que sois vosotros. Lo primero que hay que dejar bien claro es que la verdadera fanedición no obtiene beneficios económicos de su actividad. A la hora de buscar situaciones de ilegalidad, el Código Penal alude expresamente al ánimo de lucro. Por este lado no había problema alguno. Sin embargo, en la Ley de Propiedad Intelectual se insiste en que no se debe publicar una obra sin el consentimiento del autor. En este aspecto sí que se podría interponer una demanda de tipo civil contra un faneditor.

Una vez vistos los aspectos legales, vamos al meollo del asunto. ¿En qué medida la fanedición es perjudicial para el mundo del manga?

Uno de los argumentos esgrimidos por los que denuncian esta actividad consiste en recalcar la posibilidad de que reste ventas a las ediciones profesionales. Bien, nosotros siempre hacemos hincapié en un hecho: los mangas de los que nos encargamos han de cumplir determinadas condiciones. O bien son colecciones cortadas por falta de ventas (¿alguien tiene la lista completa?), o bien son obras que muy posiblemente nunca verán la luz profesionalmente en este país. Modestia aparte, nos jactamos de saber cuál es la situación del mercado del manga por estas latitudes, y sabemos que determinados mangas no van a salir en tanto que una trigésimo novena edición de **Dragon Ball** siga dando mayores beneficios. No obstante, a veces se cometen errores de cálculo, como ha sido el lanzamiento de **Ashen Victor** (del sensei *Yukito Kishiro*) por parte de Planeta, obra de la que ya se había faneditado una primera entrega. Esto nos lleva al siguiente punto.

¿Pensáis que una fanedición con una tirada de 100 ó 200 ejemplares, y confeccionada a partir de fotocopias que constituyen un volumen de apenas treinta páginas, puede considerarse que perjudica las ventas de su correspondiente edición profesional? Recordemos: La primera serie limitada de **Patlabor** ha sido uno de los mayores batacazos de la corta historia del cómic japonés en España, y ya alcanzó la cifra de 800 ejemplares. Luego es lógico pensar que las ventas medias de cada serie se sitúan normalmente alrededor de los 1500 números. Si las editoriales creen que un centenar de ejemplares de menos puede perjudicar gravemente a una obra, entonces apaga y vámonos. Y eso, sin tener en cuenta que es muy probable que quienes compraran la fanedición se hicieran también con la edición profesional, por el tema de tener toda la obra en el mismo formato.

Otro argumento repetido es el del respeto hacia el autor. Ante esto, os puedo sugerir que echéis un vistazo al último número de **Maison Ikkoku** que están faneditando las TAMI. Si yo fuera *Rumiko Takahashi* me sentiría honrada de que alguien publicara una obra mía con ese cariño, respetando detalles como los sufijos de respeto y dejando algunos términos japoneses en su acepción original (algo de vital importancia para entender los juegos de palabras de los que hace gala a menudo la autora), y con una relación calidad-precio que supera ampliamente a la de su edición predecesora, realizada por Planeta. Un somero repaso a las demás fanediciones permite situar su calidad en la media de la observada entre las profesionales, y en la mayoría de las ocasiones a un precio más bajo.

En fin, sé que como implicado en el proyecto no puedo ser del todo imparcial en este asunto. Por ello os invito a que saquéis vuestras propias conclusiones al respecto, y que en base a ellas os decidáis o no a apoyar nuestro trabajo. Por mi parte, yo no puedo tener más clara mi postura.

Raúl "Raven" Ruiz
sadel@teleline.es

TARJETA ROJA A YUU

Aclaración previa: estas líneas son una opinión personal y no pretenden ser ningún ataque personal bajo ningún concepto. Si se molesta alguien, lo siento. Para gustos, los colores.

Cada vez estoy más convencida de que las chicas que proclaman que les gusta y que desearían encontrar para compañero de vida a un *Yuu*, no han tratado con alguien como *Yuu* en su vida (salvo excepciones, claro). Porque si no, no me lo explico. Yo estoy cansada de tratar a chicos como *Yuu*. Hay muchos. No sé si la estadística se dispara conmigo, si las otras no coinciden en horarios con los *Yuu* o en la vida real no saben verlos (dadas sus quejas y lamentos), pero yo estoy francamente harta. Dicen que adoran al chico mermelada (a mí nunca me gustó la mermelada, aunque me encanta el chocolate) y alaban lo guapo que es. Vale. Es guapo, eso no voy a ponerlo en duda. Pero hay muchos chicos guapos y también los hay muy atractivos. Un póster también adorna y no da tantos quebraderos de cabeza. Ya oigo desde aquí airadas palabras, pero, ¿os habéis fijado realmente en *Yuu*? No sólo en su fachada, ni en su altura (teniendo en cuenta que es un personaje de celulosa, es un dato un poco tonto, quizás seáis más altas, si fuera real), ni en sus cabellos, ni en su cara, ni en su físico (en los dibujos un tanto raro: cabeza pequeña, hombros enormes y piernas de alambre), sino cómo es él en su interior. Si tanto desean encontrar a alguien como *Yuu*, no sólo quieren su apariencia sino su carácter y su forma de ser. Me sorprende. En primer lugar, está claro que no se puede confiar en él, no acostumbra a estar cuando le podrías necesitar (y eso que son pocas veces, pero puedes estar segura de que no puedes contar con él para nada), cree a cualquiera antes que a ti y no comprueba los datos realmente importantes, permitiendo que cualquier duda provoque una separación abismal. Además que no habla si no es para chinchar, porque le encanta molestarte, incluso dañarte (¿será SM?), y si esperas que te conteste a una pregunta, más vale que hagas un cursillo de meditación zen acelerado y que no esperes la respuesta, al menos hasta que no hayan pasado las vacaciones los pingüinos en el trópico. Vale que pueda llegar a decir algo encantador, pero, la verdad, viendo el panorama global, no compensa de todas las jugadas que te puede llegar a hacer, que no siempre son inocentes. Además, no se comunica. Todo lo que puede llegar a decir y hacer por un malentendido (por su tozudez a no hablar, por sus prejuicios, muchas veces sin motivo real, y por su obsesión a no comprobar los datos realmente importantes) es tremendo, y puede llegar a resultar muy doloroso. Y es muy difícil ponerle una tirita a un corazón dañado. Hay acciones que no son necesarias. No hacía falta rayar la crueldad, incluso traspasarla. Como dice cierta canción de los HS "quemamos con malas artes el espíritu del vino, y no va a regresar". Se acabó. No puede ser. He intentado dar múltiples oportunidades a *Yuu* (porque en el fondo me cae bien, qué se le va a hacer...), pero él mismo ha matado cualquier otra oportunidad. Ya no hay un "keep on trying once again" de mi canción preferida de Labyrinth, la lluvia cae, me encantan los truenos y los relámpagos, porque después de la tormenta viene la calma; y comprendo la respuesta de la petición hecha a los Padres del Cielo de los nuevos horizontes, entiendo el por qué y estoy de acuerdo. Hay tanta razón que cae por su propio peso. Mil pedazos al viento nos separarán. Adios *Yuu*. Todo tiene fecha de caducidad. Incluso tú.



Una Miki harta

APROVECHAMOS ESTE PEQUEÑO ESPACIO PARA RECORDAROS QUE EN ESTA SECCIÓN PUEDE ENTRAR CUALQUIER CONTRIBUCIÓN QUE QUERÁIS APORTAR A LA REVISTA, YA SEAN OPINIONES, ANÉCDOTAS, CURIOSIDADES, REFLEXIONES O LO QUE SEA. ESO SÍ, SE AGRADECEN TANTO LA BREVEDAD COMO LA ORIGINALIDAD (POR ESTO DE QUE ALGUNOS TEMAS NO SE REPITAN DEMASIADO).

Quiero vivir en España...

Hola España, soy un otaku que escribe desde Venezuela a esta sección a ver si me publican (*NdL: Por supuesto que te lo publicamos, si además dices cosas muy parecidas a las que ya dije hace un tiempo en Dokan*)...

Tengo varias cosas que criticar a ustedes los otakus españoles, y no se ofendan si hiero sus sentimientos, pero lo que a continuación voy a escribir es la pura verdad (o al menos es lo que me parece).

Creo que ustedes tienen demasiado y no lo saben valorar. Un ejemplo más claro de esto sería la aceptación que ha tenido el manga en su país. Les aseguro que aquí en Venezuela hay infinidad de otakus que darían hasta los calzones por tener lo que ustedes tienen... Yo, me considero un fanático número uno de **Saint Seiya** (ya que fue la primer serie "de moda" que llegué a ver)... Mientras que en su país transmiten anime y manga hasta el cansancio, las editoriales publican mangas y revistas, se organizan "salones manga" como ustedes los llaman, hay tiendas especializadas en la materia, los otakus se cuentan por miles (tal vez por millones, aunque de seguro me paso un poquito, je je)... Aquí en mi país no vemos luz... Últimamente un sólo canal de TV ha estado emitiendo series anime hasta el cansancio, eso es algo totalmente nuevo para nosotros, aunque reconozco que hemos visto los animes viejos como **Mazinger** y **Marco** o **Heidi** (sin pasar por alto a la llorona de **Candy**). Así tenemos toda la tarde desde las 3:30.

Tengo 20 años, de los cuales al menos 8 los he dedicado al manganime (aunque desde que tengo memoria, todas las tardes me sentaba a ver **Marco** y **Candy Candy**). Entonces, hermanos españoles, deberían sentirse orgullosos por lo que tienen y a base de esfuerzos han logrado, no quejarse por lo que no tienen y tal vez jamás podrán tener... Y si les sirve de alivio, piensen en este fanático de **Saint Seiya**, que todavía no ha logrado ver las películas que desde años ustedes tienen olvidadas en los estantes... es una lástima. Los envidio, realmente, por todos los privilegios y oportunidades que tienen, por todos los videojuegos traducidos que jamás llegarán a mi país, por todas las películas de anime de las que diariamente disfrutan, por todo el merchadise del que disponen (yo daría hasta mi anillo de graduación por poseer el memorial box de **Saint Seiya**... sniff...).

Pero bueno, así es la vida, espero que "vuestro" mercado siga proliferando y que siempre tengan la oportunidad de disfrutar del mejor anime y manga a los que están acostumbrados... Sé que ustedes van ya por el número 25 de la Dokan o tal vez más adelante... En mi país su revista llega con cuatro meses de retraso... Aún recuerdo la vez que le escribí un e-mail a *Lázaro* y me respondió que en la Minami 4 saldría un especial de **Saint Seiya**... ya ustedes la disfrutaron, pero a mí me falta mucho por esperar. Y eso sin contar que algunas veces sus revistas no llegan, como pasó con el especial de Hentai y el número 7 de Minami, y el especial de **Evangelion** de Dokan... suerte que disponen sólo ustedes.

Así que, de ahora en adelante, espero que no sigan peleando, y a ver si Ares informática se atreve y comienza una distribución internacional, que de seguro el éxito está garantizado... Será hasta pronto, si alguien lee esta carta o la publican, quisiera saberlo, ¡¡que no me entero sino hasta cuatro meses más adelante!!

Sigan así que son los mejores.

Francisco Grisales
ikki_kido@latinmail.com

SIN TÍTULO

Soy una otaku que se las ve y se las desea para encontrar algo sobre su serie favorita. Hasta un mísero manga es una ardua tarea de investigación y planificación para mí. Soy lo que se dice una otaku aislada, vamos, que me marginan por ser lo que soy y leer lo que leo, y aún así me siento realmente afortunada. Día tras día oigo quejas de unos otakus de Barcelona o Madrid, que son un millón de veces más afortunados que aquellos otros que viven alejados de una ciudad en la que llega el manga y todo aquello que está relacionado con el tema en mucha más cantidad y mucho antes que a esas otras ciudades menos afortunadas.

Ellos se quejan porque aquí llega la mitad que a Francia, Inglaterra o Italia y nosotros nos quejamos porque a esas "grandes ciudades" llega el doble que a las nuestras y supongo que en Inglaterra, Francia e Italia, a pesar del buen trato que reciben en este tema, se quejarán de que no les llega ni la mitad de lo editado en Japón. Pero si nos paramos a pensar un poco en los demás, nos damos cuenta de que hasta el menos desafortunado de España, es mucho más afortunado que un otaku de Chile o México, por poner un ejemplo. ¿Por qué? Porque si a Francia, Italia e Inglaterra le llega la mitad de lo publicado en Japón, a las grandes ciudades de España les llega la mitad de esto, lo cual se divide en dos partes llegando sólo una de ellas a las pequeñas ciudades españolas, resultaría que la mitad de esto es lo que les llega a nuestros colegas sudamericanos, los cuales sí tienen derecho a quejarse por el mal trato que recibe allí el manga y las pocas ediciones que pueden llegar a conseguir. Es una afición cara y mucho más si editan poco sobre el tema en tu propio país y tienes que hacer mil y una piruetas para lograr aquel número de **Dangaioh** edición japonesa que llevas siglo y medio buscando... ¡Para que a veces ni puedas conseguirlo!

Vale que en España la cosa tampoco sea ninguna maravilla en comparación con otros países, pero sales a la calle y vas a tu kiosko o librería y por muy cutre que estos establecimientos sean tienes más de ocho títulos donde elegir. En cambio en México o Chile van a su "comiquería" y encuentran cuatro como mucho.

Nosotros somos desafortunados, pero ellos lo son más, desde su punto de vista somos muy afortunados y desde el nuestro los japoneses lo son más. Habría que pensar alguna vez un poco en los demás pero el que menos tiene más quiere y el que más tiene también quiere más. ¡Ahí queda eso!

Xenia a.k.a. Saori Kido

Ya llegan los calores, el veranito habrá acabado de e[illegible] esto, así que... qué mejor que un ameno debate para [illegible] temperaturas y de lo mucho que tendremos que e[illegible] septiembre. ¿El tema?, bueno, algo pesimista sí es [illegible] puede tomar con filosofía, como lo demuestran los le[illegible] este mes. Venga, empezamos.

¿Está agonizando el manganime en España?

Yo creo que esto depende del rasero con el que lo midamos, si lo comparamos con otros años, creo que está en muy buena situación, ya que es la primera vez que he podido ir a ver una peli manga al cine (me refiero a **Mononoke Hime**), y viendo el éxito que están teniendo series manga "infantiles" como **Pokémon** o **Digimon**, por lo menos no nos tachan de pornográficos psicópatas (aunque las APAs no se cansan), y nos dejan tranquilos.

Pero si lo comparamos con otras aficiones como por ejemplo los videojuegos, nos queda mucho por recorrer, ya que por ejemplo en mi ciudad hay por lo menos 3 ó 4 tiendas de videojuegos de consola y 6 ó 7 de informática y sólo una de cómics/manga donde he ido hoy y he encontrado el nº2 de **Flame of Recca** que compré hace siglos en Madrid, y el mes pasado vi el nº 5.

Lo que quiero decir con esto, es que la distribución del manga en nuestro país o por lo menos por aquí, no está nada organizada y creo que es un factor importante para la expansión del mismo (así que si hay algún responsable de alguna editorial leyendo esto que se aplique el cuento). Lo que no entiendo es cómo **Minami**, **Dokan**, **Daisuki**... revistas de manga, que son menos importantes que éste, tienen mejor distribución que el propio manga.

Abelardo Palomino. Linares (Jaén)

NdP: ¡¡Abe!!, ¡¡paisano...!! ¡¡ No sabía yo que en Jaén hubiese otakus!! Y yo que creía que estaba solo... ^___^U.

Desde hace poco estamos viendo cómo el manganime está pasando por una recuperación: Planeta resurge de sus cenizas con mangas nuevos, buenos, baratos y en formato adecuado (¿estaré soñando? :-D), aparece Dynamic con unas series estupendas, los que ya existían se ponen las pilas y nos traen más, y encima una que es andaluza es muy feliz porque le ponen anime por la



televisión. Os contaré que el programa infantil de aquí, **La Banda del Sur**, pone 5 series de dibujos animados en su versión de tarde, pues bien, de esas 5, tres son anime: **Sailor Moon** (desde el principio, a ver si no se saltan alguna las eses esta vez ^_^U), **Isami** y **Yat** (caray, y ahora que me fijo dos son recién compradas, qué nivel [NdP: **Isami** ya la habían emitido hace un par de años, yo también soy andaluz ^_^.]). Y parece que por allá arriba las autonómicas también se están empezando a lanzar. Y creo que estoy olvidando que en lo que llevamos de año ya tenemos tres películas de anime en los cines (si sacan **Spriggan** al final), a ver cuándo hemos tenido todo eso, ni en los mejores tiempos de **Dragon Ball**. Yo me reafirmo en mi opinión de que el manga no ha llegado a su fin, qué va, de hecho está cada vez mejor ^_^ . Era una afirmación que hace unos meses me parecía bastante razonable, pero hoy en día el que la sigue sosteniendo sólo está dándole vueltas a un tópico que ya no tiene sentido (afortunadamente ^_^U).

SuperNadia (¿ Serrano Vega ?). De algún lugar de Andalucía.

Ni mucho menos, lo que pasa es que los responsables de marketing de este país no saben hacer su trabajo. Parece que tienen la convicción de ser suficiente con que las revistas especializadas hablen de ello para que tanto anime como manga se vendan. En el momento de escribir esto (mediados de Mayo) en varias cadenas de televisión se están estrenando nuevas series de anime, y han surgido nuevos títulos de manga. Pues bien, ¿que quieres asegurar las ventas de un título (anime o manga)? Inserta un anuncio al comienzo o al final de la serie de anime que se emita en televisión, de esta forma darás a conocer el título a los habituales del mundillo, y lo más importante, nuevos compradores pueden estar viéndolo. ¿Que en ciertas comunidades autónomas no se emite anime?, pues llega a un acuerdo con la cadena de televisión en cuestión y ya está, emites una serie de las que no son consideradas violentas (¡qué mundo señor, qué mundo!), pones el anuncio y a vender. Esto ha sido lo ocurrido con series como **Bola de Dragón** y más cercana a estas fechas, **Rurouni Kenshin**. Si la cosa mejora en el futuro incluso podría ser que los precios bajen, pero sólo si las ventas crecen. Lo importante es saber cómo, dónde y a cuánto vender.

Fco. Javier "Chesco" -24 años-. Madrid

NdP: Sencillamente genial... Oye, tú estudias marketing ¿verdad?. ^_~

[illegible]

Y aquí tenemos más opiniones sobre el conflictivo temita "**Guión vs. Dibujo**"... ahí van (sobra el que os recuerde que se puede opinar sobre temas de números pasados):

Está claro que prefiero un guión siempre. Pero según la conclusión, tú dices que los mangas de *Katsura* son los que más se venden (NdP: Bueno, yo no dije eso... simplemente aludía a que sin tener un buen guión, tienen grandísimas ventas, que es relativamente diferente (*NdL: Y sí, son de los que más venden*)). Vale, pero ten en cuenta que las hormonas estiran... ya sabemos a qué nos referimos. Probablemente por eso el sector masculino compre tanto *Katsura*. Y te recuerdo que el entramado de esas series son parecidos o casi exactos a los culebrones tipo **Crystal** y todos esos culebrones sudamericanos que tanto enganchan a la gente de por aquí, esa podría ser la razón que llevasen a comprarla a las chicas. O puede que, como tú dices simplemente sea hipocresía.

Gaspar Aguilo Marti "Psicotic" -19 años-. Manacor (Mallorca)

NdP: Te felicito por ser el ÚNICO Katsurero que ha sabido medianamente defender su obra sin tener que acordarse de mi familia. Enhorabuena.

La verdad, prefiero sin duda un buen dibujo. Sobre todo porque en un vistazo rápido enseguida sabes si te gusta o no, y en cambio para saber si el guión es bueno necesitarías más tiempo y leer con más cuidado el manga en cuestión. Y lo primero que ves cuando coges un manga nuevo es el dibujo. Que además el guión está muy bien: ¡pues estupendo! Pero si el dibujo no te atrae difícilmente vas a llegar a descubrir que el guión merece la pena. Como ejemplo te diré que hace un par de meses eché un vistazo a **La Espadad del Inmortal** y me leí unas hojas al azar. El guión no me pareció malo, pero como el dibujo me gustó bastante poco, decidí no mirarlo más. Después lo he visto comentado en **Minami**, y al considerar que es un manga que puede llegar a gustarme bastante, es probable que le dé una segunda oportunidad. Es una lástima, porque igual que casi me pierdo una serie que (creo) puede realmente merecer la pena, es probable que me esté perdiendo otras sólo porque su dibujo no me llega.

Además hay otra cosa: hay momentos en que simplemente te apetece disfrutar de un cómic bien dibujado, y punto. Y no te apetece leer un guión demasiado complicado o que no hay quien lo entienda o que te hunda en la miseria y te cree un montón de dudas existenciales. Por supuesto no siempre es así, están esos otros momentos en los que buscas bastante más que un buen grafismo o un cómic que entienden hasta los niños. (**Santuario** por ejemplo es uno de mis favoritos, y leerlo me hizo plantearme ciertas cosas, lo cual me parece que me ha aportado algo como persona, y eso ciertamente es muy importante).

Así que... un buen guión es estupendo y deseable, pero si no se acompaña de un buen dibujo... difícilmente llegaremos a conocerlo, creo yo. Es una lástima, pero es así.
^_^UU

Mari Ángeles Galindo Andúgar "Índigo" - 26 años -.Campo de Criptana (Ciudad Real)

NdP: Gracias por tu maravillosa colaboración (eres de las pocas que reconocen que prefieren dibujo) y por tu simpatía. Por cierto... ¿realmente un manga puede "hundirte en la miseria"?



Conclusión

Este mes nos volvemos a encontrar con un pleno. Por lo que leo, existe un gran optimismo sobre la situación actual y futura del manga en España y, además, se percibe tan vivo o incluso más que a principios de los 90. Tal vez si seguimos con esa buena filosofía, reconocemos cuando las editoriales y cadenas lo han hecho bien, nos respetamos los unos a los otros y dejemos de ser tan intolerantes, el manganime será realmente aceptado en nuestro país y así, nunca morirá.

Cuestiones Generales

¡¡Récord!! Este mes hemos batido récord de colaboración. Aparte de grandes opiniones, también habéis dado ánimos y me habéis mostrado vuestro interés por la sección (a ver si el jefe nos la amplía... (*NdL: Que sí, que sí, que últimamente estoy muy blando y claudico con facilidad ante vuestras constantes e insistentes peticiones, ¡¡pesaos!!*)). Pero todo tiene su parte negativa, claro. Es realmente increíble que más de la mitad de los e-mails recibidos hayan sido para, de un modo bastante borde, insultarme por decir que **I"s** no es un buen manga (que era simplemente mi opinión (*NdL: ¿Comorl? ¡¡Me niego, quiero ser el único a quien esos pajilleros insulten!!*)). Bueno, si lo que queréis es leer "**I"s** es la obra maestra del manga", o "*Katsura* es el mejor autor de cómic" como en otras revistas (*NdL: Que con tal de tener contentos a los lectores y conseguir ventas sacrifican su dignidad y objetividad con bajadas de pantalones como esas*), pues vale, ahí lo dejo puesto por si ello os hace más felices. Y gracias.

[illegible]

[illegible]

Ya sabéis, enviad e-mails o cartas a las direcciones habituales de la revista (en el staff aparecen) o a mí mismo (también podéis dejar sugerencias para próximos debates). Os espero dentro de 30 sudorosos días. ¡¡Ciao!!

Paco Benítez Nieto "Pakouji"
X6234124@fedro.ugr.es

"- Haz como yo, que el camarero de mi facultad me dejó 100.000 pelas para hacer el fanzine [illegible] [illegible]fono es mío" Teuler."

El Camino perdido del Otaku

RAZONES TENGO POR LO MENOS DIEZ

Una vez más estaba en la misma situación. Todos los años me juro a mí mismo que no iba a volver a caer en el mismo error, pero la memoria del hombre es corta. De nuevo en medio del Salón del Cómic de Barcelona, rodeado por "cienes y cienes" de personas, y con una sensación creciente de agobio. Y me pregunto a mí mismo: ¿por qué vengo al Salón? Y me respondo (porque soy muy educado) de esta manera:

1- Para comprar las novedades.

Euuu... ¿"cuálas" novedades? ¿**Anton** y **Tomb Raider**, **La Cebolla Asesina** o el número 13 de **Strangers in Paradise** que NO salió? No es por joder, pero cada año resulta más difícil encontrar algo que echarse a la bolsa. Y lo malo es que no sólo me pasa a mí, sino que es un comentario muy extendido y repetido por los stands: no hay nada. Las editoriales ya no esperan a Mayo para enseñar sus grandes lanzamientos, como pasaba antes. Y dado que las tiendas especializadas y las distribuidoras cubren casi todo el territorio, los fans tampoco tienen que esperar a ir a la Estación de Francia para hacerse con ese tebeo o fanzine soñado.



No es exactamente así, pero casi casi...

2- Para ver a l@s coleg@s.

Pues es la razón que más se oye, con diferencia. ¿Cómo si no se iban a reunir gente de toda España (con perdón), sin disponer de una buena excusa? Y durante estos días se pone uno al día de los cotilleos, piques, anécdotas e historietas del mundillo, todo ello normalmente acompañado de un elevado porcentaje de alcohol en sangre... Aunque la internet, el móvil o el fax nos conecten, aún no se ha inventado nada mejor que contarse las cosas tomando una cerveza en una terraza (viendo las colas crecer y crecer) ¡Un día es un día!

3- Para ver a las chicas de Norma.

Aquellos que las conozcáis (de vista) sabréis a qué me refiero. Es maravilloso entrar en el recinto del Salón y encontrarse a unas más que apetecibles chicas, enfundadas en unas camisetas ceñiiidas ceñiiidas, que te ofrecen folletos (que no folleteos), octavillas y toda clase de publicidad. Ellas y todas las demás azafatas de stands o editoriales son las auténticas alegrías del Salón, y recuerdan a algunos que las mujeres más interesantes son las de carne y hueso, no las de papel y tinta.

4- Para ver las exposiciones.

Y se preguntará algun@: ah... ¿pero había exposiciones? Pues sí hij@ mí@, haberlas, habíalas. Eso sí, su interés ha sido más que discutible. Normalmente son un coñazo, vamos. Que yo sepa, la única que ha tenido colas para verla fue la de *Kiss Comics*, por obvias razones. Las exposiciones de *Mazzucchelli* y *Castells*, sólo para gente culta; las de *Quesada*, *Bachs* y *S. Cordoba*, escasas; la de los ganadores del certamen *Injuve*, una tomadura de pelo (¡el ganador expuso una obra hecha sobre una servilleta de papel donde sólo se veían rallajos!); la de **Snoopy**, hombre, se podrían haber estirado un poco más con el material, que en unas Jornadas, vale... pero se supone que el de Barcelona es uno de los salones del cómic más importantes de Europa, o así.

5- Para asistir a las mesas redondas, presentaciones y demás actos.

Venga... que estoy hablando en serio. Nadie va ya a esas mesas redondas, presentaciones o lo que sea que hagan en la sala de actos. Es más, la mayoría de la gente no sabe ni dónde esta la sala de actos, ni tampoco se preocupa por enterarse, porque nadie hace mucho esfuerzo en atraerlos a la sala (otro año, despreciando a l@s otakus, no había ni una sola mesa redonda relacionada con el manganime). Hace años me levantaba pronto para asistir a esos actos. Dentro de la sala las pasiones se encendían, las informaciones se contrastaban, las acusaciones volaban, los ánimos se encrespaban. Había vida, interés, pasión... y se lo pasaba uno de miedo. Ahora se suceden los actos a los que van tres gatos y las presentaciones de cómics que nadie leerá.

Con estos antecedentes, ¿por qué sigo volviendo todos los años a Barcelona? Pues porque necesito tener algo de lo que quejarme y que contar en esta página, claro está. Y las chicas de Norma estaban tannnn guapas este año ;-)

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega (a.k.a. **Curro**)
curro2@wanadoo.es

NdL: A petición popular, aclarar que las citas del *Camino Perdido del Otaku* son todas reales, verídicas y comprobadas. Son todo situaciones reales ocurridas en este nuestro mundillo, yo mismo he vivido junto a *Curro* mucho de las ya contadas (y de las que quedan).

<de Touch 3·Kimi ga toorisugita ato ni>
"Don't you cry now, don't be sorry
Yesterday is gone
'Cause baby, all good things must end"

"Ahora no llores, no lo sientas
El ayer se ha ido
Porque, nena....

...Todo lo bueno se tiene que acabar"

En un principio este mes tenía pensado escribir sobre dobladores, subtitulado y todas esas cosas. Pensaba aprovechar el lanzamiento de **Gunbuster** por parte de *Dinamic SK* que, al parecer, tenía que salir ya o acaso antes. Pero, como bien sabemos todos, no ha sucedido así, por tanto que tendré que dejar ese tema para otra ocasión más favorable. Qué se le va a hacer; esperemos que tarden menos que el número 10 de **Black Jack** <más de cinco meses> (o el segundo episodio de **Macross Plus** de *Manga Vídeo* <nunca>).

Visto lo visto, digo, me dedicaré a aquello que he mencionado en el título; lo de los fines, finales y conclusiones (hay que ver lo bien que puede venir a veces un diccionario de sinónimos). Sí, ya sé que en otra ocasión escribí un artículo parecido, pero entonces me referí al hecho en sí mismo de que una colección finalizara, pero de lo que quiero tratar ahora es cómo concluye una historia cualquiera. Al fin y al cabo ese es uno de los puntos más importantes de una obra. De hecho, a veces lo que más recordamos de una serie es precisamente su conclusión; al menos eso me pasa con **Área 88**, **Baldios**, **Gundam 0083**, **Touch**, etc. (lo sé, lo sé, algunas no son muy modernas, no...).

Si esto fuera una tesis como Diox manda, en primer lugar seguramente tendría de nombre "Series japonesas de animación e historieta: sus desenlaces"; luego contendría una clasificación muy sesuda y bueno, ocuparía varios cientos de páginas. Lo de las páginas y el título no tienen solución, pero con la clasificación todavía se puede hacer algo, así que vamos a hacerlo. En mi opinión, un manga (o un anime) puede terminar de una de estas dos maneras:

· FINAL ABIERTO
· FINAL CERRADO

Ah, antes de empezar, una serie de consideraciones:

A) las categorías no son absolutas, seguro que hay algún tipo de desenlace que no he tenido en cuenta, y en algunas ocasiones puede que una serie tenga una resolución que sea abierta y cerrada al mismo tiempo [cosa difícil, pero no imposible, reconozco].

B) por supuesto, no voy a ocuparme de las colecciones que fueron cerradas a la mitad; primero, porque ya lo hice hace un par de números; segundo, porque eso ni son finales ni son nada.

C) tranquilo todo el mundo, que no pienso revelar ningún final... que no hayan revelado antes en otros medios (si me pagasen un euro por cada final destripado que he leído, multimillonario fijo...).

Y ahora venga, que no llegamos.

FINAL ABIERTO. Dícese de aquel... huy, perdón. Sucede cuando el autor no ata todos los cabos, o bien cuando la historia podría continuar pero, simplemente, no lo hace. ¿Ejemplos? Hum.... creo que los más representativos serían los de **Ranma 1/2**, **Slayers**, y, sobre todo, **Pokemón** [lo siento, me veo incapaz de poner un acento fuera de su sitio]. La verdad, no sé si podría decirse que la obra de *Rumiko Takahashi* ha terminado; como mucho terminó una saga más, pero sin resolverse ninguna incógnita fundamental. De acuerdo, ya no se publican más tomos, pero nadie dice que al cabo de unos meses pueda aparecer una historia nueva. En **Slayers** ocurre algo parecido, pero distinto ¿os imagináis a *Reena/Rina Inverse* retirándose de las aventuras? Inverosímil, ¿verdad? Eso sería faltar a todos los principios del personaje, *Rina*... sólo vive por y para conseguir tesoros, derrotar demonios (o lo que se tercie) y hartarse a comer en las posadas; en consecuencia nuestra bajita, no del todo desarrollada y poderosa hechicera protagonista seguirá viajando por esos caminos de Diox mientras el mundo sea mundo (y que el mundo se ande con cuidado). Respecto a **Pokemón**... creo que en *Nintendo* están dispuestos a fusilar a aquel que se le ocurra presentar una idea para terminar con *Pikachu*, *Charmander* y el resto de la fauna. A ellos le van a matar la gallina de los huevos de oro, por favor. No lo dudéis, mientras ganen dinero antes se acabará la Tierra que los pokemones.

FINAL CERRADO. Evidentemente, el opuesto del anterior, donde la continuación no es absurda sino, la mayoría de las veces, imposible. **Evangelion**, **Maison Ikkoku**, **Marmalade Boy**... servirían para ilustrar este concepto. Veamos, una vez resuelto el asunto principal: el romance *Miki/Yû* <**MBoy**>, *Kyoko Otonashi/Yûsaku Godai* <**M.Ikkoku**> o la guerra entre NERV y los ángeles... entre otras cosas <**Eva**> que eran la base de la historia, el resto se viene abajo. Además, como en **Eva** no hagan una historia con zombis, poca continuación van a tener... aunque mejor no dar ideas a los de *Gainax*, si bien supongo que con su OAV **Friki** [digo, "FURIKURI"] ya tienen bastante.

Para terminar y siguiendo en el plan de la tesis, todo esto podría resolverse en una ley universal, sujeta a múltiples variables: "toda historia formada por episodios autoconclusivos e independientes tiende a un final abierto; en consecuencia, los finales cerrados procuran unirse a historias cuyo argumento se va desarrollando episodio a episodio." [queda bien, ¿eh? Creo que voy a llamarla "*ley de Rina-Kyoko*", hale]. De todas maneras esta ley suele verse afectada por una excepción; aquella que afirma que "no terminarás con nada que pueda seguir dando dinero". ¿Por qué me vendrá a la cabeza *Planeta-de Agostini* y su **Dragon Ball** serie blanca, roja, amarilla azul, en tomos blancos y ahora amarillos? Misterios del subconsciente humano...

Jaime Ortega
kgw@ole.com

NdL: Je, esta te la estaba guardando desde el número 7 de Minami2000. ¿Y qué hay de la definición "tradicional", esa que reza que un final es cerrado cuando te lo cuentan todo con pelos y señales y abierto cuando no es nada concreto y deja que sea el interesado imagine/deduzca cómo ha acabado realmente? Hale, eso por pasarte siempre de caracteres en tus artículos.

CHOW YUN FAT

Un tipo duro

Chow Yun Fat, nacido el 18 de mayo de 1955 en la isla de Lamma, es hoy una de las grandes estrellas chinas que triunfan en occidente, con sus primeros éxitos en EE.UU. **The Replacement Killers**, **The Corruptor**, y la aclamada **Anna and the King**. Nació en una comunidad granjera, donde su madre y él vendían "dim-sum" a los viajeros, que dieron un "nick" a Chow Yun: le llamaban "Gai Tsai", que significa literalmente "pequeño perrito" (no me preguntéis por qué, supongo que sería en tono cariñoso...).

Cuando *Chow* tenía 10 años, su familia se mudó a Kowloon City, en Hong Kong. Allí empezó a ir a una escuela Maoísta, pero cuando se involucró en la Revolución Cultural de Mao en 1967, su madre le cambió a una escuela más conservadora, que dejó a los 17 años para ayudar a su familia trabajando en los más variopintos empleos: mensajero, botones, vendedor de cámaras puerta a puerta, conductor de taxi...

Entró en el mundo del espectáculo cuando un amigo le consiguió una audición para la "Escuela de Actores de Hong Kong" de la TVB. Lo aceptaron y empezó un curso en el que daban baile, ballet, actuación, y Kung Fu. Así en 1976 empezó en la serie **Hotel** participando en 128 episodios, y más tarde hizo de un gángster de los años 30 en Shanghai en la serie **Shanghai Bound** en 1980. De esta manera empezó a ganarse un nombre en el mundo del espectáculo.

Pero el primer reconocimiento que obtuvo fue el "Golden Horse Award" en Taiwan, y el premio a mejor actor en el "Asian Pacific Film Festival", por su papel en el drama de *Leong Po-Chie*, **Hong Kong 1941**. Esto llamó la atención de los críticos de cine, y también la de un gran director que se abría camino, *John Woo*, que en contra de todo su estudio, le dio un papel importante en la impecable **A Better Tomorrow**, junto a *Leslie Cheung* y *Ti Lung*. Esta película obtuvo 35 millones de dólares tan sólo en la ciudad de Hong Kong, e hizo ganar a *Chow Yun Fat* el premio al mejor actor de la academia de Hong Kong. Así *Mark Ghor* (su papel en la película) fue un ejemplo de virtud y honor para muchos jóvenes, incluso el propio *Tarantino* vistió igual que *Ghor* durante una temporada, con la gabardina, las gafas de sol, y el palillo en la boca (no se sabe si fue el mismo palillo siempre: P). Este éxito hizo que en 1987 se filmara una secuela dirigida de nuevo por *Woo*, y con los mismos protagonistas, que obtuvo gran reconocimiento, pero sin llegar a las alturas de su primera parte. En esta segunda parte *Chow Yun* encarnaba el papel del hermano gemelo de *Mark Ghor* (una excusa realmente pobre, pero que colaba).



Filmografía

The Yangs's Saga (para televisión)
The story of Woo Viet (1981)
The Bund (para televisión) (1982)
The Occupant (1984)
Hong Kong 1941 (1984)
Love in Fallen City (1984)
Women (1985)
Dream Lovers (1986)
100 Ways to Murder your Wife (1986)
A Better Tomorrow (1986)
Tragic Hero (1987)
Prison on Fire (1987)
City on Fire (1987)
Autumn's fairy Tale (1987)
A Better Tomorrow II (1987)
Gong Zi Duo Qing (1988)
All About Ah-Long (1989)
Wild Search (1989)
God of Gamblers (1989)
A Better Tomorrow III: Love and Death in Saigon (1989)
The Killer (1989)
Once a Thief (1991)
Hard Boiled (1992)
God of Gamblers' Return (1994)
Peace Hotel (1995)
The Replacement Killers (1997)
The Corruptor (1998)
Anna and the King (1999)
Cang Long Wo Fu (2000)

Y en 1989 se hizo una tercera parte, pero esta vez dirigida por el productor de las dos anteriores, *Tsui Hark*, conocida como **A Better Tomorrow 3: Love and Death in Saigon**.

Bajo la dirección de *John Woo* protagonizó también **The Killer** (1989) otro de sus grandes éxitos juntos, **Once a Thief** (1991), donde junto a *Leslie Cheung* hacían el papel de dos famosos ladrones de guante blanco; esta vez la película tenía un tono más humorístico de lo que nos tiene acostumbrado su director. Y **Hard Boiled** (1992), siendo ésta su última película juntos, de la que ahora se rumorea que se prepara la segunda parte con el mismo protagonista y director (oremos a Buddha para que sea cierto).

En 1998 saltó a las taquillas de todo el mundo con su primera película de nacionalidad americana, **The Replacement Killers**, a la que siguieron los títulos ya comentados. Aunque de estas tres, la que más sigue la línea que dio fama a *Chow Yun Fat* es **The Corruptor**, con un desarrollo del guión equiparable a los de *John Woo*. Y en **Anna and the King** volvía a demostrar que no es sólo un actor de "heroic bloodsheed", sino un actor en mayúsculas, que se puede amoldar a todo tipo de papeles.

Ahora mismo, en su última película, **Crouching Tigger Hidden Dragon** (aka **Cang Long Wo Fu**) *Chow* hace el papel del luchador legendario *Li Mubai*, poseedor de la espada de jade llamada "Green Destiny", que regala a su amada, la artista marcial *Yu Hsuilien* (*Michelle Yeoh*), pero alguien se la roba, y las sospechas caen sobre *Jade Fox* (*Cheng Peipei*), institutriz de *May Wong* (*Khang Ziyi*). Por lo visto en el trailer y el argumento, la película promete mucho, bajo la dirección de *Ang Lee*, uno de los directores de la nueva generación de Taiwan.

Esto es todo por este mes, el próximo os hablaré del incomparable *Sammo Hung*. ¡Sed Valientes!

Raúl "Bruce Lee" Moyano
sakurazuka@eresmas.com



[illegible] ...nta: ¿Cuánto mide? (Y no, no me [illegible] ...No sirven respuestas vagas, es hora de [illegible]

¿CUÁNTO MIDE EL CAMPO DE OLIVER Y BENJI (CAMPEONES)?

El cálculo empieza sabiendo que cuando *Oliver* ha recorrido 3/4 partes del campo (aproximadamente), ve aparecer la portería tras la línea del horizonte. Para encontrar la distancia a la que se ve el horizonte, basta un poco de trigonometría:
El radio de la Tierra (6327 Km), el radio de la Tierra MÁS la altura del observador (calculémosle 1'70 m, aunque sean japoneses, y por tanto pequeñitos), y la línea que va de los ojos del observador al horizonte forman un ángulo rectángulo. El ángulo al centro de la Tierra resulta ser alfa. De aquí se puede deducir la ecuación:
[6378Km=6378'0017Km* cos(alfa)]
De donde se puede obtener el ángulo al centro de la Tierra (alfa). Como final de la parte científica, la distancia del observador a la línea del horizonte se puede calcular como [6378,0017 km * seno(alfa)]
AH, ¿que queríais sólo la medida? Bueno, la cuestión es que la distancia a la que una persona de 1'70 m de altura ve el horizonte es de alrededor de 4'5 Km. Teniendo en cuenta que la línea de puerta aparece cuando *Oliver* está (más o menos) a 3/4 de la longitud del campo, es fácil deducir que *Oliver y Benji* juegan en un campo de aproximadamente... ¡¡¡ 18 Km de longitud !!!

Y aquí comienzan las cuestiones que a uno le acuden a la cabeza inmediatamente: ¿a qué velocidad media corre *Oliver* (o *Mark* o *Julian* (esto explica por qué este pobre enfermo del corazón no consigue nunca acabar un partido)?

Pero hay más preguntas: ¿os habéis fijado en cuando *Oliver Atom* chuta desde su área un balonazo que atraviesa los 18 Km de campo, agujerea la red e incluso se incrusta en la pared del fondo? La pregunta obvia es: ¿ hacen controles anti-dopaje en Japón?

Otra más: ¿qué esquema de juego usan? ¿Será el 1-1-1-1-1-1-1-1-1-1?

¿Cómo reclaman los defensas "fuera de juego"? ¿Disparando una bengala al aire?

¿Cómo detienen a un jugador lejano? ¿Le disparan? ¿A las piernas, o hasta que se detenga?

Si un hincha enfervorecido invade el campo, ¿cómo y cuándo lo pillan?

Si un jugador cae a tierra, ¿no se arriesga a morir antes de que lo encuentren?

¿Cómo se puede hacer una obstrucción?

Al final del partido, ¿pasa el autobús a recoger a los jugadores, o deben dirigirse solos al vestuario?

¿Cómo sabe el árbitro si los jueces de banda señalan algo?

Si uno atraviesa a la carrera todo el campo, regatea a todos, portero incluido, digamos tras un par de horas de carrera, y tira a puerta vacía y falla, ¿qué hace? ¿Se mete un tiro allí mismo?

¿Y cuando descubre que el partido había acabado hace media hora, e incluso había pasado el descanso?

Si en un partido se ve más de un gol, ¿pasa a la Historia?

Si un jugador llamado por el árbitro escapa para no dejarse reconocer, ¿organizan un equipo de búsqueda?

Si un equipo consigue mantener el control del balón durante, digamos, tres cuartos de hora, y un jugador lo pierde, ¿qué le hacen? ¿Vivisección?

Cuando deben hacer un cambio, ¿envían a los scouts a avisar?

¿Cuántos asientos hay en las tribunas? ¿Y en el resto del campo? ¿Qué hacen los pobres reventas para ganarse la vida?

¿Los ultras se comportan como de costumbre, o están demasiado lejos?

Y ahora que lo pienso... ¿Y SI HAY NIEBLA?

En fin, debe quedar claro que para jugar un partido de 90 minutos se necesitan 200 capítulos de media hora, así que que nadie proteste por esa final New Team - Toho de miles de millones de capítulos.

Sapiencia internetera
(es un mensaje que corre hace tiempo por la red, y no hemos podido localizar al autor original)



IRC & CHAT

HABLANDO EN TIEMPO REAL

Hablar en tiempo real con otras personas a precio de llamada local es uno de los mayores atractivos de Internet. Aunque existe la posibilidad de hacerlo con voz e imagen, las redes actuales no permiten la rapidez y calidad que sería deseable, así que son poco más que anecdóticos. El rey hoy en día es chat de texto.

De éste hay dos métodos: el IRC y el chat a través de tu navegador. Normalmente, tienes que escoger uno u otro dependiendo de la red a la que quieras conectar, pero la red en que nos vamos a centrar, Irc-Hispano, permite ambos simultáneamente. Pero vayamos por partes.

EL IRC

Breve Historia

El IRC, acrónimo de Internet Relay Chat, nació, como muchas cosas de Internet, en una universidad, concretamente la de Oulu, en Finlandia. Su creador, Jarkko Oikarinen, era el administrador del servidor del departamento de procesamiento de información. Como tenía mucho tiempo libre, empezó a escribir un programa de comunicaciones que hiciera su BBS (sistema de intercambio de ficheros e información ya desfasado) más fácil de usar a sus usuarios. Añadiendo un programa que permitía enviar mensajes a usuarios de máquinas remotas, el IRC nació a finales de agosto de 1988.

El invento tuvo éxito y Jarkko pidió a algunos amigos de otras universidades que montasen servidores. Luego se le añadirían universidades americanas y, en julio del 90, había ya 38 servidores. Fue el embrión de Efnet, la mayor red mundial actualmente.

Pero el boom del IRC fue en enero de 1991, con la Guerra del Golfo, cuando el IRC llegó a un máximo histórico de 300 usuarios. Ahora es poco, pero en aquella época era un auténtico éxito.

En el 93 nace Undernet, otra de las redes gigantes mundiales y en el 94, DALNet, pionera en el uso de bots (robots) de control y registro para nicks y canales.

En Febrero de 1999, Efnet llegó a los 50.000 usuarios. Las cifras hablan por sí solas del éxito de este sistema.

IRC Hispano

La que hoy es la mayor red hispana de chat nació a finales de 1995 como una red de pruebas creada por unos amigos que eran los técnicos de los proveedores Conexis, LleidaNet y EncomIX, a los que posteriormente se añadieron Minorisa y Arrakis.

Tras superar una grave crisis el fin del año del 98, de la que a la larga la red salió reforzada, Irc-Hispano ha crecido espectacularmente hasta alcanzar sus actuales cifras con mas de 30 servidores (entre los que se encuentran las más importantes empresas del sector) con picos de más de 10,000 usuarios simultáneos y creciendo.

Qué es y cómo se usa

El IRC es un sistema de chat de texto en tiempo real, multiplataforma y multiusuario.

Para acceder a una red de IRC, sólo necesitas un programa cliente. Los hay para todos los sistemas operativos. En Windows, el mas conocido es mIRC (http://www.mirc.co.uk/), seguido por Pirch (http://www.pirchat.com). Para MacOS, están IRCle (http://ircle.netmug.org) y MacIRC (http://www.macirc.com/). En Linux, encontramos ircII (http://www.eterna.com.au/ircii/), BitchX (http://www.bitchx.com/) y Kvirc (http://www.kvirc.org).

Los programas cliente permiten, además, el intercambio de archivos, la ejecución de sonidos y otras cosas.

El IRC funciona en servidores unidos entre sí en redes mayores. Las hay de todos los tamaños, generales y específicas. En España hay varias, pero la mayor de ellas es, sin lugar a dudas, Irc-Hispano. Es por eso que en este artículo nos vamos a centrar en ella. Para acceder a ella, puedes usar los servidores genéricos **irc.irc-hispano.org** y **libres.irc-hispano.org**.

Hay dos formas de hablar por IRC: en un canal o en privado.

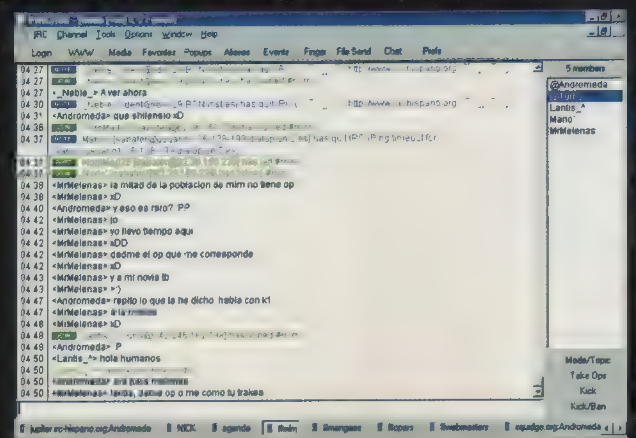
Los canales son la estructura básica del IRC. Imagínate una especie de habitaciones llenas de gente charlando entre sí: eso son los canales. Hay canales que abarcan casi todos los tópicos posibles, pero en este artículo nos centraremos en los de manga, anime y Japón. Todos los canales llevan la almohadilla (#) como prefijo. Así pues, cuando hablamos de #manga, estamos hablando del canal de IRC llamado "manga" (famoso por la intolerancia e intransigencia de sus operadores) y no del manga en general.

Los canales son creados y administrados por los propios usuarios. Cuando entres verás que algunos usuarios tienen una arroba (@) delante de sus nombres. Ese signo los identifica como operadores del canal. Los operadores controlan el canal aunque, si es un canal pacífico, normalmente no tienen que hacer uso de ese privilegio.

Aunque la mayoría lo son, no todos los canales son públicos. Algunos son secretos, si no sabes que existen no los verás listados, o están protegidos con contraseña o sólo puedes entrar con invitación.

Una vez en IRC, puedes entrar en todos los canales que quieras a la vez, hasta un máximo de diez.

En el IRC también puedes hablar en privado con tus amigos. Ya sea por "query" o "dcc", estas conversaciones tienen lugar sólo entre dos personas y no las puede leer el resto. No hay límite para este tipo de conversaciones.



El nick

Ahora sólo te queda escoger un "Nick", un seudónimo con el que la gente te va a conocer. No puede haber dos personas con el mismo nick conectadas a la vez, así que si el nick que escoges ya está siendo usado, te pedirá que introduzcas otro.

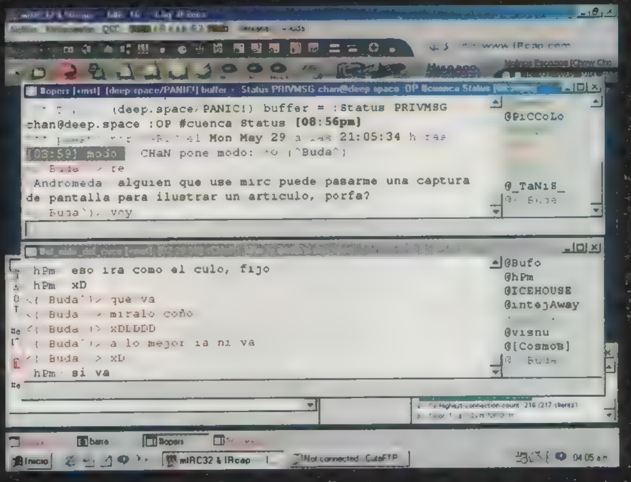
Ten cuidado, además, que la mayoría de las redes, Irc-Hispano incluido, admiten el registro de nicks, por lo que si escoges un nick sencillo, hay muchas posibilidades

de que el mismo pertenezca ya a otra persona y no puedas usarlo. Puedes escoger variantes del nick, "decorándolo" con _, [ ], {}, ^, ` u otras combinaciones que se te puedan ocurrir.

Vale, ok, pero no me aclaro dónde hay que poner qué

Explicarte cómo configurar el programa de IRC llevaría más espacio del que tengo (*NdL: Y aún así te has pasado de caracteres*) pero, por suerte, ya hay en la red buenas páginas que te explican todo eso y mucho más muy claramente.

Para empezar, la propia página de Irc-Hispano tiene una completa sección de ayuda en http://www.irc-hispano.org/ayuda/, incluyendo cómo configurar paso a paso los programas más comunes. La página del canal #ayuda_irc contiene también información útil: http://www.ayuda-irc.net/ .



CHAT A TRAVÉS DEL NAVEGADOR

El chat a través del navegador (también llamado "webchat") de Internet nació con la tecnología de los applets java hará unos cuatro años. Para usarlos, no necesitas más que tu navegador de Internet, ya que éstos ya llevan los interpretes del lenguaje java necesarios.

El chat por java es más fácil de usar, pero también bastante más limitado que el chat con un cliente IRC. Permite el hablar por canales, pero generalmente no más de uno a la vez y no permite el intercambio de ficheros.

Normalmente, tenías que escoger IRC o webchat dependiendo de a qué red querías acceder. Pero para Irc-hispano esto ya no es necesario, puesto que, desde hace unos meses, dispone también de una interfaz webchat desde su página web.

Para acceder, sólo debes dirigirte a http://www.irc-hispano.org/canales/. En esta página se encuentran clasificados muchos de los canales de Irc-hispano en diversas categorías. Los canales de manga y anime se hallan clasificados bajo la sección "Ocio", subsección "Cómics y Animación" y los de videojuegos en la subsección "Juegos" también bajo "Ocio". http://www.irc-hispano.org/canales/seccion.html?sec=CYA y http://www.irc-hispano.org/canales/seccion.html?sec=JUE son los enlaces directso a ellas.

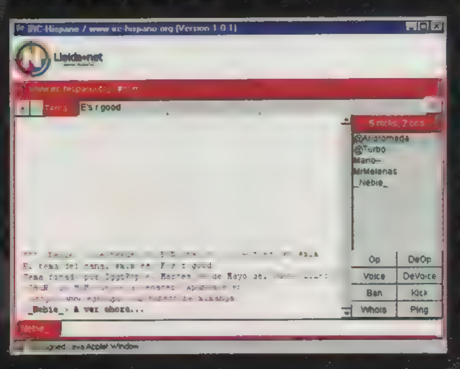
LOS CANALES

Hay decenas de canales de manga y anime en Irc-Hispano, pero aquí sólo os vamos a comentar algunos de los más conocidos.

#mlm

Canal de la Mailing List de Manga, que justo acaba de empezar una nueva etapa. Pero no es necesario que pertenezcas a la lista para entrar en él. #mlm es el canal más longevo y con más tradición, teniendo ya casi cuatro años de vida. Por esa solera, es también el canal donde, tarde o temprano, se reúne la mayoría de gente de las mailing lists y las publicaciones de manga y anime españolas (entre ellos buena parte de los redactores de esta revista, jefe incluido (*NdL: Ahhh... todavía recuerdo la primera vez que entré, y la que se montó...*)).

En palabras de su administrador, es "un canal para otakus avanzados", aunque la



opinión de la mayoría de sus usuarios es que es un "canal para frikis muy frikis". Es un canal en el que no tienes que entrar si no tienes sentido del humor... mucho sentido del humor. "MLM... mucho loco metío?" Sin comentarios ;).
Web: http://www.mangaes.com/mlm/

#manga

Quizás el canal manga con más usuarios. Preguntados por las razones por las que debéis escogerles, las razones de sus usuarios se pueden resumir en esta frase de uno de ellos: "Que TODOS son frikis como tú y puedes hablar con ellos de tu afición. En otros canales de manga la mayoría lo son, pero no todos. Es el canal donde podrás encontrar ayuda más fácilmente." (*NdL: Juas, muy bueno, en serio, hace tiempo que no me reía tanto. Bueno, claro, que a lo mejor se refiere a ayuda para salir, ya que como en cuanto dices algo malo de alguna serie que le guste al operador te expulsan...*).
Web: http://canalmanga.dynip.com/

#Marmalade_boy

Este canal, dedicado a la serie también conocida como "La familia crece" es, en palabras de su administrador, "un canal donde apartarse un poco del frikismo general para conversar sobre 'Marmalade Boy' y de paso conocer gente a la que le interesa la serie". Preguntado sobre porqué escoger #marmalade_boy y no #la_familia_crece, nos contesta "#la_familia_crece es para gente más joven, inmadura. #marmalade_boy es más serio, para la gente que se toma la serie y las cosas de otra manera."
Web: http://marmalade.cjb.net

#SailorMoon

No es el único canal de SM que existe, pero sí es el más antiguo.
Web: http://come.to/canalsailormoon

#Adam

Canal de la Asociación de Defensores del Anime y Manga.

Canales de Pokémon

La fiebre Pokémon también ha llegado al IRC. Hay 44 canales registrados sobre esta serie. No me queda espacio para listarlos y describirlos todos, así que os listo sólo algunos de los más concurridos o curiosos: #liga_pokemon , #macropokemon, #pokeball, #POKECHAT, #pokebattle, #pokegame, #pokelandia, #pokemon_en_españa, #pokemundo, #Pokeworld, #trivial_poke, #pokemon_GB.

Y más canales

#anime, #bakuretsu_hunter, #clamp, #escaflowne, #evangelion, #Katsura_I´´s, #mangaforum, #Nerv, #otaku, #shojomanga, #utena, #WeiB_KrEuZ, #jpop, #lunasea... podría pasarme otras dos páginas listando canales y no acabaría, aunque seguramente sí acabaría con vuestra paciencia. Si en la variedad está la sal de la vida, de variedad de canales al Hispano no le falta. Sólo tenéis que animaros y descubrirlos vosotros mismos.
Os estaremos esperando.

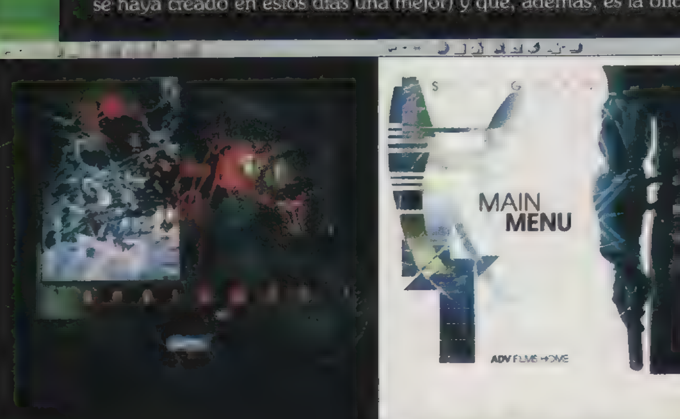
Andromeda
andromeda@mangaes.com

INTERNET

¡Hola holitas amiguitas! ¡Ya estamos en veranooo! Supongo que algunas tendréis vacaciones y otras no, pero bueno, aprovechad el veranito y el sol para ir a poneros morenitas (*NdBuffy: Bueno, a mí no me gusta la playa, ¡pero aprovecharé mi tiempo libre para ir al Festival Internacional de Benicassim!*). ¿Qué tenemos este mes por aquí? Ah, sí, como se ha estrenado recientemente la película de **Spriggan** en algunos cines españoles (*NdL: Este artículo se hizo antes de saberse que sólo se emitía en UN cine español*), aprovechamos para comentar algunas de las webs destacadas de este anime. También reseñamos **Arc the Lad**, **Yawara!**, **Di Gi Charat**... y comentaremos webs que algunos de vosotros nos mandáis para que las pongamos aquí, además de alguna otra curiosidad que podéis encontrar en la red (*NdL: Aprovecho para decir que si queréis ver vuestra web reseñada a quien tenéis que mandar la URL es a Buffy, no a mí*).

Spriggan The Movie

La mejor página de **Spriggan** que hay en Internet (a no ser que se haya creado en estos días una mejor) y que, además, es la oficial.



El único inconveniente para algunos es que está en inglés, pero tiene muchísimas secciones, cantidad de información de todo tipo relacionada con la película y está muy bien presentada. Pasando revista a las secciones, tenemos "Story", donde encontraréis la historia de la película, además de un amplio glosario que define cada uno de los términos a los que se hace referencia en ésta. Otro apartado que nos ha parecido importante para comentar es el de "Behind the scenes", que incluye entrevistas a algunos miembros del equipo técnico que llevó **Spriggan** a las pantallas, como son *Katsuhiro Otomo* (supervisor), *Hirotsuge Kawasaki* (director), *Hisashi Eguchi* (diseño de personajes) y otros tantos más de los que podéis consultar la biografía, leer una entrevista y ver alguna foto de los responsables de la película. También en "Press" encontraréis un archivo de noticias relacionadas con **Spriggan**, por si os interesa ver algún dato relacionado con su estreno en las salas. Y para terminar, en la sección "Gallery" hay disponibles imágenes [illegible] y [illegible] que seguramente os gustarán a todas.
http://www.sprigganthemovie.com/

Black Maiden's Spriggan Comprehensive Compendium

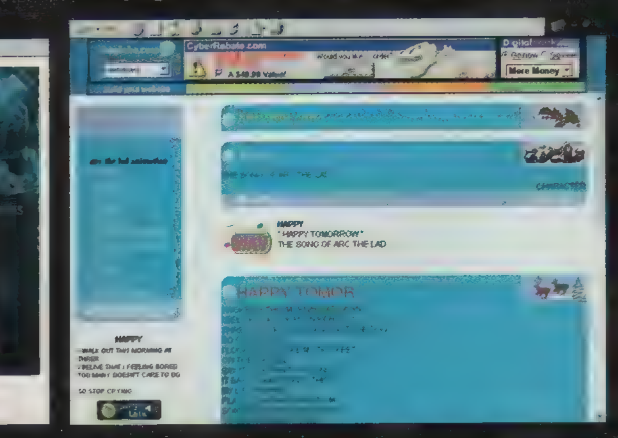
No es ninguna maravilla de página, no tiene un gran diseño y es bastante lenta. (*NdKrestas: Vamos, que lo tiene todo XDD*). Pero se



pueden descargar archivos musicales MP3 de la BSO, incluye una galería de imágenes, la historia de la película, comparaciones entre el manga y el anime, y alguna cosita más. También está en inglés, y tiene bastantes textos.
http://www.geocities.com/[illegible]/spriggan.html

* Arc the Lad [animation]

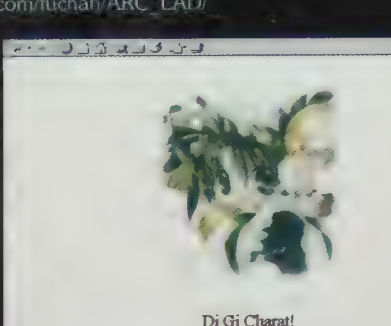
Una web breve dedicada a la serie de animación de **Arc the Lad** basada en el juego de rol de PSX creado por una subsidiaria de

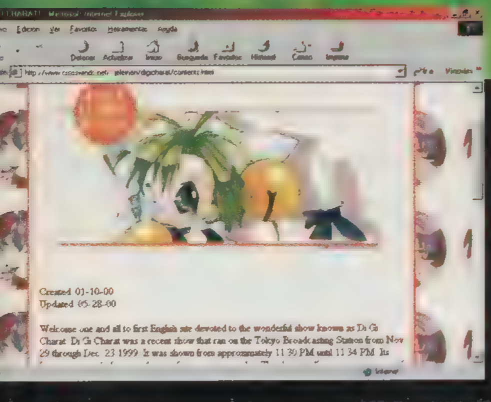


Squaresoft). A destacar: sección dedicada a *FanArt*, fondos de escritorio para bajarse, episodios (de momento un resumen de los tres primeros), galerías (de imágenes y del diseño original de personajes), fichas de los protagonistas (se puede también votar a tu favorito). A pesar de breve es algo lenta, no por la publicidad -que la hay-, sino por las imágenes grandes y de gran calidad que nos muestra. En inglés.
http://members.theglobe.com/fuchan/ARC_LAD/

Di Gi Charat!

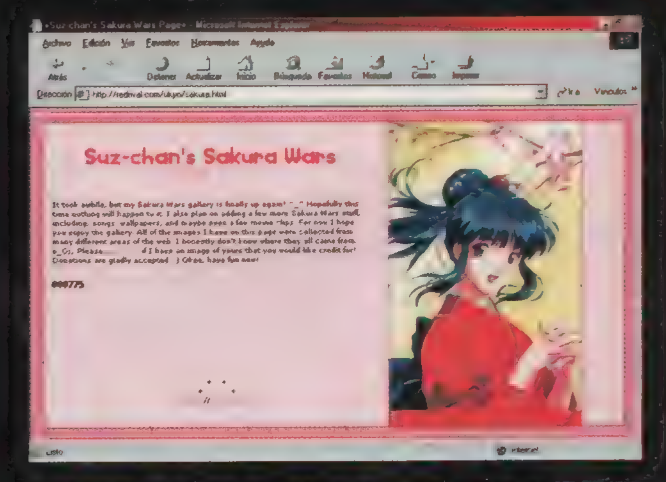
Con secciones básicas en toda página como la de más información sobre la serie que nos ocupa, la galería de imágenes (*FanArt*, capturas, *trading cards*...), una dedicada a *downloads*





(MP3, videos...), otra de enlaces y, finalmente, la "Di Gi Charat English BBS" (un tablón de mensajes), esta página web en inglés se deja visitar, es agradable a la vista y la navegación es sencilla.
http://www.zoosewindi.net/.../digicharat/main.html

* **Suz-Chan's Sakura Wars page**
Una web destacable tanto por su bonito diseño como por su contenido. A pesar de ser éste escaso (la webmaster dice que lo



ampliará en un tiempo, con videos, canciones, fondos de escritorio...), y de contener solo imágenes referentes a **Sakura Wars** y unas cuantas canciones, la presentación es más que correcta y agradable; la página se ajusta al tamaño de nuestra pantalla y no tenemos que recurrir una y otra vez a la barra del navegador para bajar y seguir leyendo. Aceptable, en definitiva, y si nos sabe a poco siempre podemos recurrir al **Anime Web Turnpike**.
http://rednval.com/ukyo/sakura.html

* **Yawara! A Urasawa's judogirl**
Mientras escribimos estas líneas (tarde, por cierto ^^U) termina la re-emisión en el canal autonómico catalán de **Yawara!**, que en España se dio a conocer como **Cinturón Negro**. Esta página recoge multitud de información sobre la serie de *Urasawa*, englobando secciones de personajes (una extensa biografía de cada uno y, aparte, un completo análisis con cuadro de relaciones y fichas de todos ellos), miscelánea (los mejores momentos, los CDs, seiyuus, un "¿sabías que...?", sección de *links*...), audio (BGMs y *singles*), galería de imágenes, el final de la serie, capturas del anime, *scans* de Barcelona vista por *Urasawa* -recordemos que el final del manga se sitúa en los JJ.OO. de Barcelona '92-, otras obras del autor del manga, sección de aficionados, el habitual libro de visitas... En definitiva, una página imprescindible.
http://www.interbook.net/personal/yawara/

Tras las series del mes, pasamos a las URLs que muchas de las lectoras nos mandan y nos recomiendan para que las comentemos en nuestra sección. Si alguna de vosotras tiene una web y quiere que se la comentemos, repetimos lo de siempre: que nos mande la URL a las direcciones de correo electrónico indicadas al final (*NdL: Y NO a la mía, no me cansaré de repetirlo, ni supongo que de recibir mails de petición de reseñas de webs...*).



* **Animedia: El buscador de anime en español**
Estupendo portal de anime y manga en español. Muy parecido al **Anime Web Turnpike** antes mencionado, hay muchas secciones para echar un vistazo: Un buscador por temas (Shoujo, Shonen, Mechas, etc), buscador por orden alfabético, buscador por series... Además, hay otras secciones curiosas: la posibilidad de entrar en listas de correo para conocer a otros fans, obtener una cuenta de correo gratuita de **Dragon Ball**, enviar tarjetas de felicitación manga a tus novios... ¡y más aún! Hay hasta una tienda virtual para poder adquirir material japonés, una sección de fans con links a páginas de *FanArt* y *FanFics*, otra sección de páginas dedicadas a videojuegos, foros de discusión, otra de convenciones de anime, biografías de autores, galerías de imágenes, páginas recomendadas, ingresar en clubs de anime... Muy completa y en español.
http://www.animedia.com.mx

* **Koday Fanzine**
Otra web muy completa y en castellano. Tiene montones de artículos de series conocidas y de aquellas que no lo son tanto. En ella encontraréis datos sobre animes, mangas, autores y videojuegos. Si tenéis alguna duda sobre alguna serie en particular -queréis saber cómo acaba, quiénes son los protagonistas o informaros de qué va...- no dudéis en visitar esta web, lo mismo si buscáis alguna biografía de algún autor como *Osamu Tezuka*, *Masamune Shirow* o simplemente saber más cosas sobre la saga **Final Fantasy**. Nuestras sinceras felicitaciones desde aquí.
http://ctv.es/USERS/koday/home.html

* **The Anime Project Home Page**
En español. Navegando por ella descubrimos un fanzine (con muchos artículos sobre el mundillo para poder leer), algo de miscelánea (biografía y obras de *Kosuke Fujishima* y *Katsura*, scans del diseño original de personajes de **MKR**, artículos tomados de revistas desaparecidas), y enlaces, entre otras cosas. Tiene, además, opción de navegación con o sin *frames*.
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/1811

* **Página de Nova y Hikaru**
Lantis mantiene su página web dedicada por entero a **Magic Knight Rayearth** y, en especial, a las pelirrojas *Hikaru Shidou* y *Nova*. Aunque breve, es destacable por su contenido. Se comentan las personalidades de las chicas, hay una sección de *FanArt* de gran calidad (imágenes en blanco y negro y a color), una galería de imágenes, y una parte denominada *multimedia* donde se puede bajar el ROM del juego de Super Nintendo y una canción en Real Audio. En castellano y destacable si queremos ampliar nuestra colección de imágenes de **Magic Knight Rayearth**.
www.rayearth.tsx.org

Antes de dar por terminado el artículo de este mes, nos gustaría "actualizar" -por así decirlo- nuestro trabajo. La página de traducciones de **Devil & Devil** de *Ronny*, comentada hace dos números, ha sido trasladada a la dirección que incluimos al final. Aunque él lo ha hecho notar con un mensaje que estará activo durante un tiempo, nos pareció conveniente incluirlo. Es:
http://99ronhe.island.liu.se/manga/DD

Y eso ha sido todo por esta vez. Seguiremos conectados mientras vosotras disfrutáis de unas estupendas (y esperemos que merecidas) vacaciones. Nos vemos en la vasta e infinita Red el mes que viene.

Marta Fierro "Buffy" (buffy@teleline.es)
CJ González "Krestas" (krestas@jet.es)

Gackt. 

Voy a hablar de Gackt, el ex-cantante de **Malice Mizer**, que ya tocaba. Si no lo he hecho hasta ahora es porque quería esperar a tener algo más que unos singles en mis manos para poder tener algún tipo de opinión sobre su carrera en solitario. En el momento en que escribo esto (justo después de Salón de Cómic) recién tengo su primer álbum, *MARS*. Hace unos días era el primer aniversario de su primera actuación como cantante en solitario. Desde que dejase **Malice Mizer** (enero'99) han cambiado muchas cosas, hemos (las fans que veníamos de su etapa en **Malice**) podido observar una evolución en él y en su música.



Deberéis perdonarme por no parar de mencionar su anterior grupo, pero es que a mi parecer **Gackt** sólo se entiende haciendo perspectiva desde ser parte de **Malice Mizer** hasta ser **Gackt Camui**. Por lo que tanto él como su anterior carrera significan para mí, este artículo será muy subjetivo, más cerca de la opinión que del artículo informativo. También puede que haya cosas que parecen contradictorias, pero es que muchas veces las cronologías oficiales difieren de la información que te llega día a día. Como mi tirano personal (*Lázaro*) finalmente ha accedido a darme una página más (*NdL: Algún día contaré las sucias artimañas que has utilizado para conseguirlo*) esto dará mucho más de sí. Encontraréis algunos extras en el CD.

Si bien el primer lanzamiento, *Mizérable* (mayo'99), tenía fuertes reminiscencias a **Malice Mizer**, este álbum (*MARS*) ya no tiene ninguna. Ha cambiado su aspecto, su música, su forma de usar la voz (más variedad)... Durante un tiempo pareció ir buscando, probablemente aún lo esté, su lugar en una industria que no olvida fácilmente. De **Malice Mizer** fue evolucionando hasta un sonido muy distinto, siempre un poco a caballo entre varios estilos: Pop, Rock, Clásico, Orquestal... Siendo el álbum que acaba de salir un buen ejemplo de algo distinto, de su música y no la de su anterior carrera.

Su segundo single, *Vanilla* (agosto '99), sorprendió por lo Pop que llegaba a ser, por lo alejado del **Gackt** que conocíamos. Levantó pasiones, a favor y en contra. Sorprendentemente en el mismo single estaba la versión "unplugged" que por ser totalmente básica (guitarra clásica, él y poco más) permitía oírle y reconocerle mucho más. Normalmente la gente se decantaba por uno u otro. Tal vez él tampoco lo veía claro y por eso la versión que aparece en *MARS* es algo intermedio, sin ser tan ruidoso como el single ni tan básico como el "Unplugged". El desarrollo de este lanzamiento, que incluía conciertos y la grabación de una cinta en Hong Kong, viene marcada por algo tan fuerte como la muerte de *Kami*, batería de **Malice Mizer** (junio'99). Un amigo muy próximo y cuya muerte sin duda fue un golpe muy duro.

Lo siguiente serían dos canciones en el **ShockWave Illusion '99**: *Asran Dreams y Emu For my Dear-*. *Emu* era una canción esperada ya que está escrita para *Kami*. Curiosamente ninguna de estas dos canciones serían singles.

Desde que empezase su carrera en solitario bajo el sello Crown-Records y con las oficinas Kissmark/Wu-Sheng no había parado de aparecer merchandise de lo más extraño y caro: ramos de flores, botellas de vino... Y, lo más fuerte, el Maxi Single *Remix* (noviembre'99), del cual **Gackt** no supo nada hasta una semana antes del anuncio de su salida. Obviamente él nada tenía que ver con estos remixes, son producto de un DJ desconocido y de unas oficinas demasiado ambiciosas. Esto le llevó a demandar a la compañía y

Nombre: Camui Gackt
Fecha y lugar de nacimiento: 4 de Julio (dice que de 1540), Okinawa.
Se ha criado en: Kyoto
Tipo Sanguineo: A
Altura y peso:: 178cm. 59Kg. (en agosto '98, ahora está mas delgado).
Medidas (-_-;): 98-67-92
Calza un: 26 cm (creo que equivale a un 39 ó 40)
Marca de tabaco: Joker
Colonia: Platinium Egoiste (Chanel)
Su sueño: Invadir/Gobernar el mundo
Una curiosidad: Es zurdo
Mascotas: Una gata (Mae-Chan) y un perro (Bell Constantin Chapi).



a cerrar el FanClub (Kissmark) para abrir Dears. Las consecuencias de esto aún coletean hoy, apenas si hace unas semanas Kissmark aparecía ofreciendo a un precio abusivo e-mails con el dominio gackt.net (loquesea@gackt.netlo quesea@gackt.net) y diciendo que ellos seguían siendo el Club de Fans oficial. La respuesta no se hizo esperar y desde Dears, con la firma de **Gackt**, se enviaron mails contrarrestando la información y avisando del peligro que supone comprar un merchandise del que no pueden hacerse responsables.

Entre follón y follón estuvo una etapa medio desaparecido. Según rumores estuvo un par de meses de vuelta en Los Ángeles preparando "un álbum". Aunque oficialmente sólo grabó los unos VideoClips.

Los lanzamientos han sido un poco apretados en estos últimos meses. Posiblemente las demandas judiciales no permitían otra cosa. De golpe, en febrero, se sacaban los singles *Mirror*, *Oasis* y ~Seki Ray~ (finalmente pospuesto para marzo) y el álbum *MARS* en abril… Ha sido como una carrera de obstáculos. Al estar varios meses sin ningún lanzamiento y de repente tener 3 singles y un álbum no se ha podido ver su progresión más que de sopetón. Tal vez lo que más identifique sus etapas en la evolución a lo que es ahora es, junto a las canciones, sus cambios de aspecto.

Desde el principio ha tenido un grupo fijo de músicos, lo dos más destacables son *You* (violinista y guitarrista) y *Masa* (guitarrista), que aparecen siempre con él. **Gackt** llama a sus músicos "su familia". El papel de *You* es muy importante porque el violín es, sin duda, uno de los puntos más destacables en las canciones. Yo incluso diría que tan característico como su voz y los arreglos orquestales y corales. Da igual cómo sea la canción, el violín probablemente está ahí.



¿La conclusión hasta ahora desde mi punto de vista? Ha sido un parto difícil, pero ha valido la pena. El sentimiento es que *MARS* bien vale los 3.500 yen, los juicios, las desapariciones temporales y el desconcierto generalizado durante el último año y medio. A excepción de *Remix* no lamento ni una de las pesetas invertidas en seguirle.



Minako
Minako@teleline.es

CRONOLOGÍA:

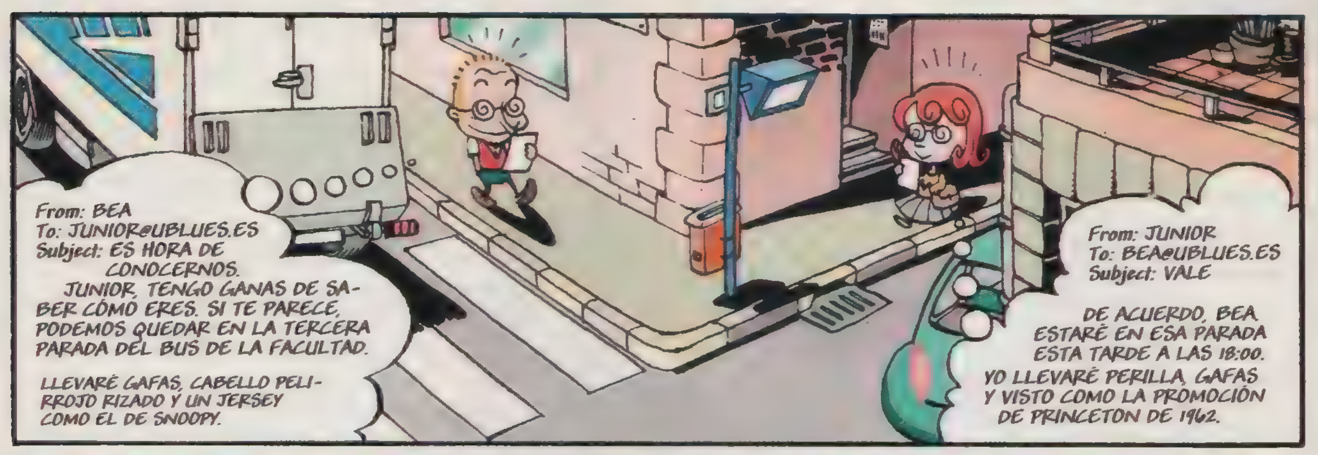
Con Malice Mizer:
Octubre '95: Se une al grupo.
Junio '97: Major debut.
1998:
Marzo: Álbum *Merveilles*.
Noviembre: Empiezan los rumores sobre una posible carrera en solitario.
1999:
Enero: Deja el grupo (según Malice Mizer [illegible] miembro activo)
Febrero: Se hace oficial que ha dejado el grupo. Ese mismo mes está en Los Ángeles grabando (según Dears en 11 días estaba todo preparado. [illegible])
En Solitario:
10 Abril: Se va a Francia para una sesión de fotos.
25 Abril: Primer concierto, llamado Gackt *Easter Live Festival*. También este mes hace Gackt RESURRECTION Revival en 11 ciudades del país.
12 Mayo: Maxi Single *Mizérable*. 2º puesto en la lista de los mejores.
25 Mayo: Va a Hong Kong para promocionarse y hacer una sesión de fotos.
21 Junio: Muerte de Kami.
25 Junio: Se hace oficial la muerte de Kami.
26 Junio: Primera actuación en el conocido programa de televisión PopJam.
30 Junio: *Mizérable* Single Box. 4º en la lista de los mejores.
8 Julio: Primer photobook *Mizérable Heritage*, con fotos de Francia.
11 Julio: Concierto *Shockwave Illusion* en Osaka.
15 Julio: Se va a Estados Unidos para grabar el VideoClip *Vanilla*.
25 Julio: Concierto *Shockwave Illusion* en Tokyo.
1 Agosto: Va a Taiwan para una sesión de fotos.
11 Agosto: Single *Vanilla*. 4º en la lista de los mejores. Ending del Dorama *Ronin* de la NTV de Julio a Septiembre.
8 Septiembre: Segundo photobook [illegible] con fotos en Francia.
Especial en la revista SHOXX con más fotos en Francia.
3 Noviembre: Maxi-Single *Remix of Gackt*
8 Diciembre: Vídeo *Vanilla* (con imágenes de Hong Kong y/o Taiwan).
2000:
Enero: Vuelve a Estados Unidos para grabar los VideoClips *Mirror* y ~Seki Ray~.
9 Febrero: Single *Mirror*
16 Febrero: Single *OASIS*
8 Marzo: Single ~*Seki Ray*~
26 Abril: Álbum *MARS*
21 Junio: Vídeo con los VideoClips MIRROR y Oasis. El First Press llevará un CD Single con comentarios (¿de Gackt?)

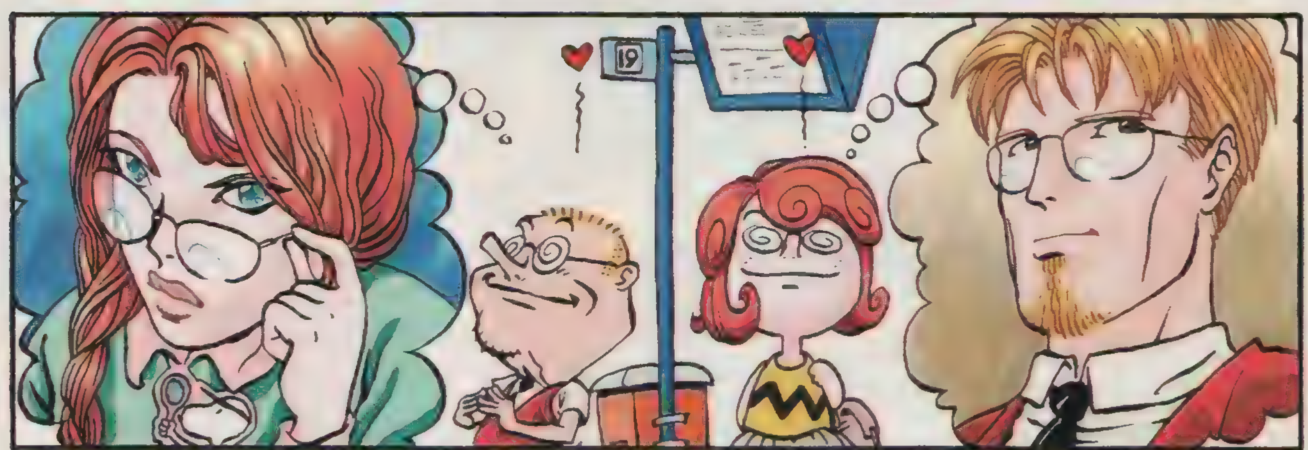
(Si queréis completar la cronología [illegible] de Minami (enero del 2000)

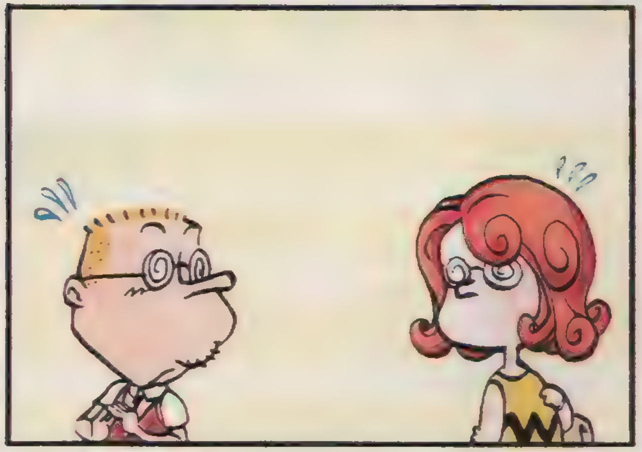
Fan Art

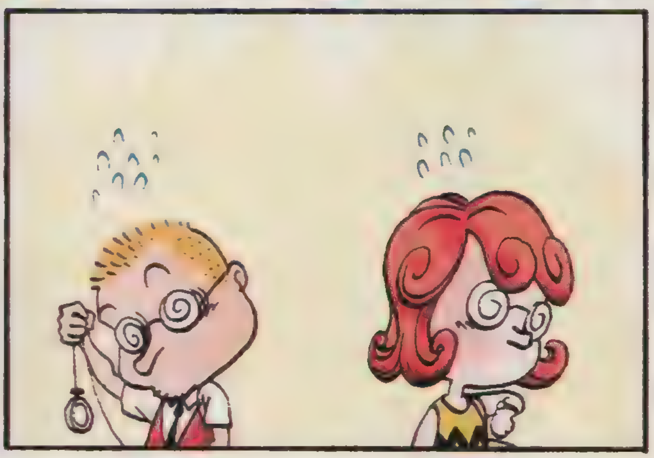
UNIVERSITY BLUES

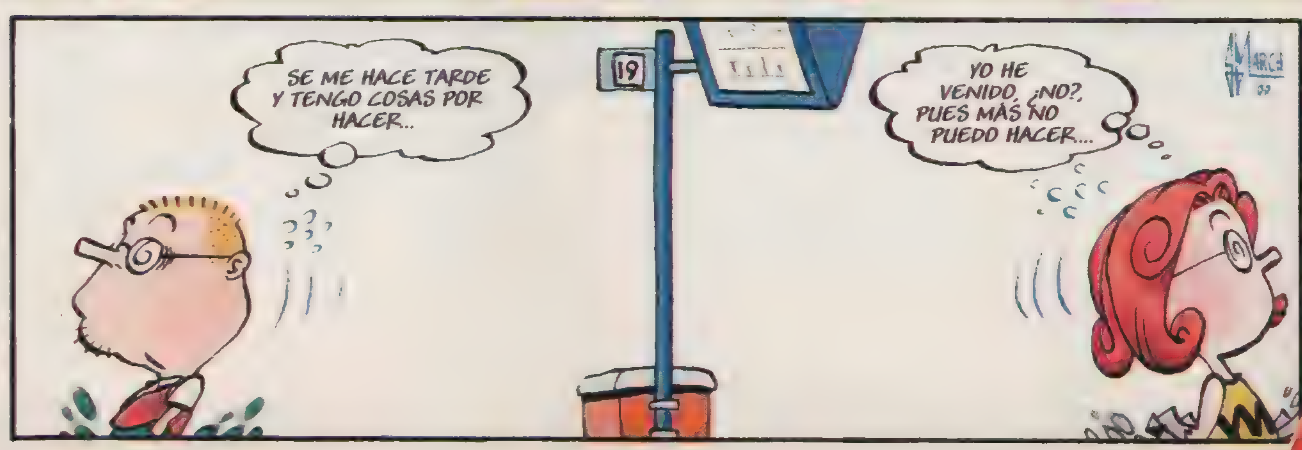
por GUILLERMO MARCH











Wow, wow, wow, aquí estaba vuestro *Matsuyama* favorito dispuesto a comentar una carta recibida del chico aquel de Canarias que vivía en un mundo propio y que ya escribió una vez (aunque también merecían especial mención la de un chico que escribió para decirnos que no teníamos ni idea y que revisáramos nuestras fuentes de información, ya que la Saga de Hades de **Los Caballeros del Zodíaco** no sólo sí había sido animada, sino que además había sido emitida en España, según él un tiempo después de la serie normal, una Semana Santa, refiriéndose a lo que nosotros, en nuestra completa ignorancia, llamábamos "erróneamente" tercera película) o la de una de esas chicas de 13 años que pasan del amor al odio en cuanto opinas algo que no le gusta, en concreto una (que afirma ser hermana de *Chiisai*) que pasó de amar a odiar a *Lázaro* cuando éste le dijo su opinión sobre **Utena**, pese a lo cual, y tras decirle de todo (bueno, de todo lo que se dice a esas edades, es decir idiota, chulo, asqueroso y similares), le rogó que sacara un especial sobre la mencionada serie (no una vez, sino varias, es decir, varios mails llenos de insultos terminando en un ruego de publicación de un especial de **Utena**), pero me quedo con las ganas porque me ha llegado de golpe un aviso de nuestro perilludo correero diciendo que le había llegado un mail/crítica a *gonzo* y que el jefe había decidido meter eso en la palestra ya que era sumamente interesante, y que incluso él mismo participaría en un par de puntos que consideraba importantes cara a explicar la filosofía y línea editorial de Minami. Por mi parte, baste decir que ante semejante mail sólo porque gonzo dijo que no le gustaba **X** (sólo eso, ¡¡e incluso lo razonó!!) las 10 ó 15 misivas que el jefe o yo recibimos al día acordándose de todo nuestro árbol genealógico, que antes me parecían muchas, ahora me parecen poquísimas. Os dejo con *gonzo* y la carta.

Hola Gonzo,

Hola *Rasetsu*... ya sé por qué es esto... y casi me lo esperaba. Casi esperaba que no ocurriera, pero en el fondo sabía que ocurriría...

Lo que quería comentarte es con respecto a Clamp. *No hace falta que te pongas a la defensiva, no, que no voy a poner el grito en el cielo. Sólo es mi humilde opinión como seguidora de ellas, tan respetable como la tuya.*

Ahí no sé si estar de acuerdo, probablemente tu opinión sea más respetable que la mía (NdL: Esta *gonzo*, si es que no nos la merecemos...). Y tranquila, no me pongo a la defensiva.

Bueno, tengo que decir que no soy muy aficionada a comprar revistas del género, ya tengo suficiente con gastar mis ahorrillos en cómics, aunque de vez en cuando sí lo hago, como ayer, y me compro alguna. Así que no sé cómo andan las guerras declaradas entre seguidores y detractores de Clamp, ***DB***, ***Marmalade Boy***, *y no sé qué más. Sé que existen, y eso me entristece.*

Bueno... empiezo a explicar algo importante:
Existen dos cosas muy, muy distintas sobre esas guerras.
1. las de verdad, las de verdaderos fanáticos pro/contra que ponen el grito en el cielo al menor comentario. He visto unos cuantos.
2. las de broma, lo típico que dices "pero si *Deunan* es una pánfila!" y el otro "¡anda que tú, que te gusta **KOR**!" (Ojo, *Deunan* NO es una pánfila, ¿ok? De hecho me encanta. Y no hay nada demasiado malo en que te guste **KOR**).
Por otra parte, mi comentario no iba ni de una cosa ni de otra.

Como aficionada al mundillo, no me gusta nada este mal rollo que se lleva entre nosotros, ¿pocos que somos, y encima nos peleamos? Ay

Yo tampoco, y créeme que veo muchísimos más malos rollos que tú.

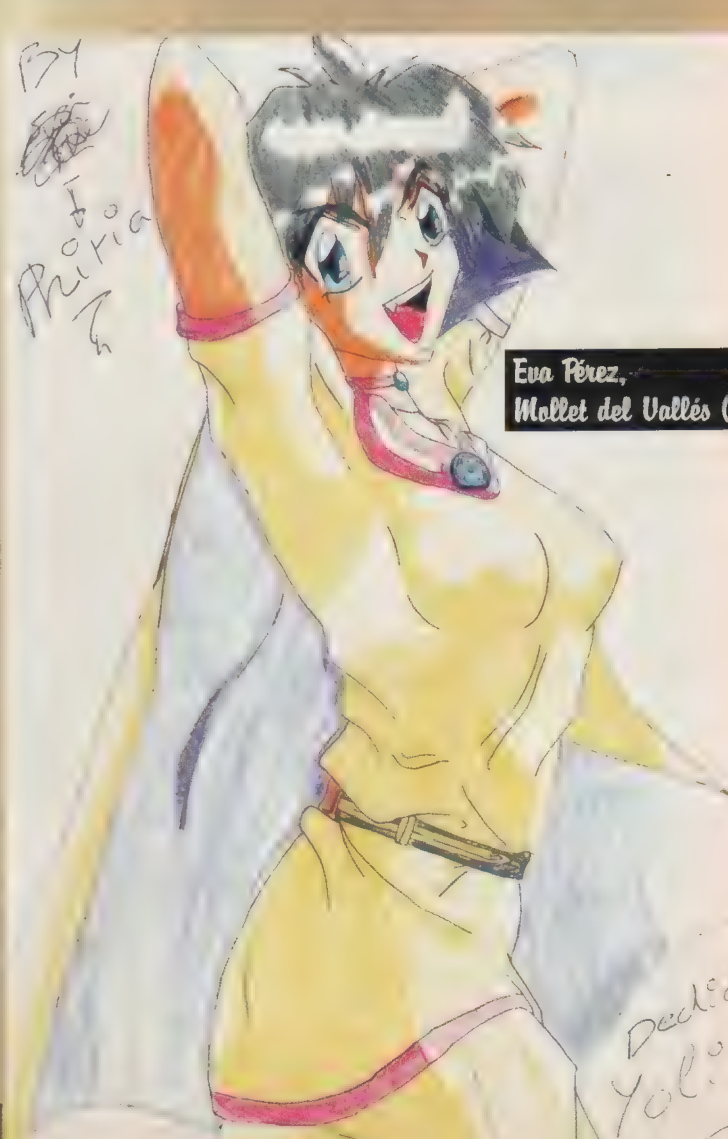
En fin. Lo que me entristece es que sólo empezar a leer tu articulo, ya hablas de **X**, *y te lo cargas.*

Perfecto. Eso es lo que temía que pasaría pero esperaba que no. Mira, fíjate bien en lo que realmente digo en el artículo. No "me lo cargo". Veamos, empiezo lo primero por **X** precisamente porque era tan esperado. Podíamos decir que era la novedad del mes. Por eso mismo lo comento lo primero. Ahora bien, ¿qué digo realmente? Bueno, ahora no recuerdo las palabras exactas pero si me encuentras una frase en la que diga que "es malo" te invito a cenar un día lo que quieras (sin pasarse, eh). Lo que digo es:
1. a mí no me gusta **X**
2. comprendo que mucha gente lo estaba esperando
3. estoy muy contenta por esa gente, porque por fin lo tiene
4. pero repito 1. **a mí** no me gusta

Y eso duele cuando has estado esperando durante tantos y tantos años sin esperanzas, porque creías que esta serie nunca tendría otra oportunidad para que la reeditaran. He leído en las News que a ti te gusta Adachi *[...] pues supongo que entenderás nuestra postura.*

Sí, perfecto. Eso lo entiendo perfectamente.

A ver, que no te acuso de nada, cada uno tiene sus gustos, y eso no se lo podemos negar a nadie. A mí particularmente también hay series que me son indiferentes, pero, prefiero que me sean indiferentes y punto, a que me den rabia y las trate de basura.

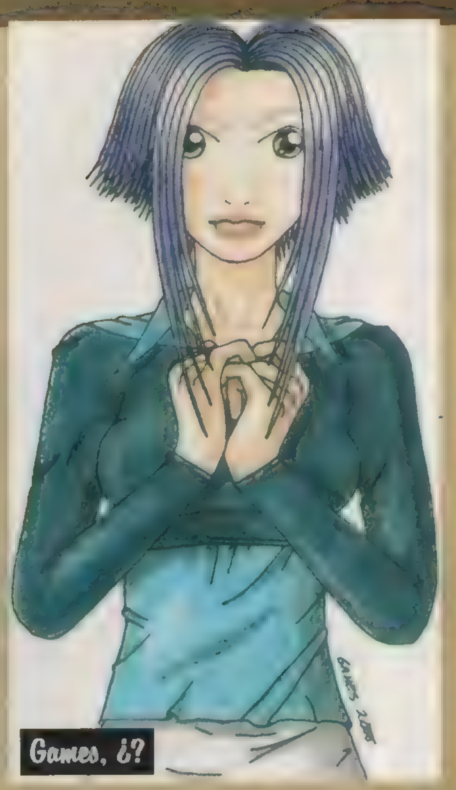


Eva Pérez, Mollet del Vallés (

Claro, ahí es a donde quería llegar. Te voy a explicar por qué escribí eso.

1. Mientras que en otros artículos trato de presentar una visión más imparcial, aun aportando mi opinión (porque eso siempre lo haré), en los artículos de "gonzoisland" (*Laz* nunca me pone el título bien visible ¬_¬U) se trata de poner lo que realmente he leído en los últimos días y lo que realmente me ha parecido. Hace poco me comentaron que siempre decía que todo me gustaba menos en los artículos ésos en los que a veces comentaba también cosas que ni fu ni fa o que claramente no me gustaban.

2. Lo pienso y... no, no me gusta **X**. Entonces, ¿debo decir que está muy bien, que es genial, aunque no me guste? No lo sé... ¿Tú querrías que de ahora en adelante mintiera en mis artículos? ¿Que dijera que todo me gusta y que todo es estupendo? ¿Me convertiría eso en una opinión fiable? Pero claro, ¿debo decir que es mala? Tampoco; desde luego que no, porque **no** es mala. Y de hecho no lo digo. Es sólo que a mí no me gusta, y eso sí lo digo. **NdL**: Perdón por meterme, pero no puedo evitarlo. Este es un tema que me toca MUCHO la moral, los aficionados no parecéis querer comentarios objetivos, parece que queréis leer lo que os gusta, es decir, si os gusta *Katsura* queréis oír que es Blas reencarnado, si os gusta **Evangelion** queréis leer que es la verdadera Biblia que todo cristiano debería seguir, si os gusta **Dragon Ball** queréis oír que en realidad el universo nació con dicha serie, etc. No parecéis capaces de aguantar la más mínima crítica, y desde luego no parecéis daros cuenta de que NO HAY NADA PERFECTO. ¿Qué queréis entonces, que hagamos lo que otras revistas? ¿Que nos bajemos los pantalones y que nuestros comentarios sean una lamida de culo a los fans del tema comentado? Para eso ya hay otras revistas (a nadie le costará encontrar publicaciones en las que todas las series comentadas son obras maestras y números uno en Japón), que Minami NO; si algo es bueno lo decimos, y si algo es malo también, si *Katsura* dibuja bien lo decimos, y si sus historias parecen todas la misma sólo que con otros nombres de personajes pues también lo decimos. Puede cambiar el estilo de la crítica, pero como eso también lo trata *gonzo* pongo la nota en el apartado correspondiente.



Games, ¿?

3. (Y esta es importante) Quería ver si la gente era capaz de comparar mi comentario con uno de esos de los que dices tú de "**DB** es una mierda", "*Katsura* sólo dibuja culos", etc. ¿tú lo encuentras igual? Si es así, una de las dos falla, o tú o yo. Lo que quería era ver cómo se puede decir tranquilamente que a mí **X** no me gusta sin que nadie se me eche encima, porque eso sea muy, muy distinto de estar diciendo que **X** sea mala. **NdL**: Ahí vamos. Críticas sangrantes, destructivas y sin explicación sólo hacemos *Matsuyama*, *Yoshi*, *Adolfito* y yo (bueno, y en otras revistas misteriosamente han ido apareciendo redactores con un estilo sospechosamente parecido) y lo hacemos por una razón muy definida y creo sinceramente que necesaria. Meter en el mismo saco las críticas inteligentes y razonadas como puede ser ésta de *gonzo* y las de los cuatro que acabo de comentar me parece francamente insultante, y desde luego puede llevar a que los redactores piensen: "joder, si razonando el porqué algo no me gusta me tratan como a los que se dedican a insultar por insultar para qué me molesto, voy a insultar por insultar yo también, así me ahorro razonar y para el caso es lo mismo".

Lo que pasa es que un artículo, por estar en una revista, llega a más gente, que a su vez si no conoce la serie y lee que es poco interesante, aburrida, y típica, ¿qué harán? No comprarla, claro. La gente compra revistas para estar informado, y si en una le dicen que algo no vale la pena, pues se ahorrará las casi mil cucas que vale el tomo para administrarlo en algo que a su entender es mejor. Yo por mucho que defienda y diga misa sobre Clamp, *que me cabree con los cortes de edición, etc, nunca podré llegar a influenciar a tanta gente.* **NdL**: Repito, ¿y qué hacemos? ¿Mentir como bellacos y decir que todo es cojonudo? Así, para empezar, ¿para qué carajo comprar la revista? Si ya sabes que todo lo que se comente va a ser la leche en bicicleta cuesta abajo, ¿para qué gastarse las pelas tontamente? Y después, preferimos decir la verdad, que a nosotros no nos ha gustado por X y/o por Y, y arriesgamos a que alguien decida no comprarlo por no estar seguro a decir que es lo mejor de la historia de la humanidad, inducir a alguien a comprarlo y que luego esta persona sienta que la han engañado. Además, se supone que la gente tiene cerebro y sabe pensar por sí sola, y que aunque haya leído algo malo, lo que ha leído es sólo una opinión, que además debe haber tenido al lado sus porqués, con lo que puede que aunque a ese redactor no le haya gustado a ti sí. Por ejemplo, yo ahora digo que **I´´s** no me gusta porque me parece un pastel intragable y repetitivo; a lo mejor eso lo lee alguien que se pirra por los romances y que además es fanático de los culebrones, con lo que el tomará mi crítica como algo bueno, ya que lo que yo pongo como malo es lo que a él le gusta. Lo mismo vale para generalizaciones tipo "es la historia típica: detective guaperas, chica desastre secuestrada, muchos tiros, acción por un tubo y final feliz", te sorprenderías de la de gente que ante esta frase pensaría que la serie es una mierda, y te sorprenderías aún más de la de gente que correría a pillarla. Y todo con la misma frase.

Vaya... ¿realmente crees que mis comentarios influyen a alguien? De todos modos, te digo una cosa. En el caso de una serie (o autor) poco conocida quizá lo hubiera dejado más al aire, pero creo que **X** y *CLAMP* son de sobra conocidos como para que mi opinión pueda quedar solamente como anecdótica. ¿Me parece poco interesante y aburrida? Sí. ¿Es típica? En el sentido de que es la serie de *CLAMP* por antonomasia, pues sí, es lo más típico o característico de *CLAMP*.

Como conclusión diré, que si algo no te gusta es mejor pasar de ello y archivarlo a cargártelo y perjudicar a la gente a quienes les gusta.

Ah, entonces crees que debería haber pasado por alto el hecho de que **X** haya salido. ¿Es eso? Simplemente no lo comento, ignoro el hecho de que una de las series más esperadas por fin haya salido, ¿no?

Y que al fin y al cabo todos somos otakus y deberíamos intentar llevar esta afición hacia delante y no hacia atrás con riñas que no llevan a ningún sitio más que a hacer grupos selectos y no a unirnos para luchar por la causa común. Que ya se ocupan los medios de comunicación y la opinión pública lo suficiente para cargar contra nosotros, que encima tengamos que estar discutiendo entre nosotros de cuál es mejor manga y cuál es peor.

Bueno, no me descubres nada nuevo... De hecho, llevo mucho tiempo en muchas listas de correo, foros, etc, y desde siempre he intentado calmar muchas de las discusiones estúpidas en plan "*Shirow* no sabe hacer guiones", "*Katsura* es un pervertido", "*CLAMP* no saben dibujar". Te quiero decir que creo, sinceramente, que has confundido mi intención. Y/o quizá yo he confundido mis palabras también, pero me parecía una forma bastante tranquila de comentarlo.

Vaya, qué forma más radical de darme a conocer. Espero que de ahora en adelante podamos charlar.

Encantada. Nos veremos, seguro que sí.



Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Emilio José Delgado (18 años)
Plaza Cañaveral de León 6, 7ºC
21005 Huelva
Le gustaría cartearse especialmente con la chica que salía vestida con un kimono en el vídeo del Salón de Jerez.

Silvia Cuadrado Dura (14 años)
C/ Isabel la Católica 36
46190 Riba-Rojas (Valencia)
A esta Leo le gustan La Familia Crece, Wedding Peach, Sailor Moon, Sakura, Ranma y más.

Johanna Rivas Mencía
Avda. de Gijón 74
33180 Noreña (Asturias)
Por su carta parecen gustarle sobre todo los shojos.

Rita Carolina Rede Ginori (19 años)
Valle de Guayangareo 31
Gracc. Morelia 450, C.P. 58058
Morelia, Mich. (MÉXICO)
Si queréis amigos en todo el mundo esta es vuestra oportunidad.

Uf, qué calor... Suerte que pronto empiezan las vacaciones y los de redacción nos podremos ir a la playa. Además estoy pensando facturar a *Matsuyama* en un paquete con destino a algún exótico país de Oriente Medio, a ver si nos deja de dar la lata al menos en vacaciones... Antes de que me oiga, vamos con vuestras cartas de este mes.

Antonio Martín (Guadalajara)
Antonio es un fan de las *CLAMP* que quiere felicitar a Planeta por haberle dado una nueva oportunidad a **X**, una de sus series favoritas. Pues felicitados quedan, esperemos que la serie tenga éxito y pueda ser el inicio de la reposición de otras series que quedaron tristemente colgadas sin finalizar en el pasado. Siento decirte que por ahora no está prevista la continuación de **Tokyo Babylon**, la otra serie de *CLAMP* publicada en nuestro país y que quedó cortada. Por lo que respecta a la película de animación de **X**, en Manga Films no sueltan prenda, me temo que tardaremos un tiempo en poder disfrutar de esta obra en España. Como mal menor puedes intentar conseguir la edición americana, que salió a la venta hace ya un tiempo.

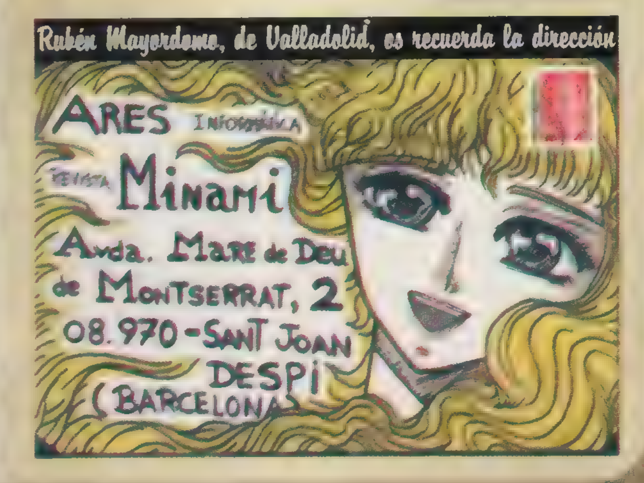
Miguel Ballester (Madrid)
Por lo que parece, a la gente le gusta difundir rumores sin demasiado fundamento... *Miguel* nos pregunta por la veracidad de un rumor que ha podido leer últimamente, según el cual Manga Films va a dejar de editar anime en España. Ya lo ha comentado el jefe por la zona de las noticias, pero vamos, repito que en estos casos nunca viene de más: Puestos al habla con la gente de Manga Films, nos confirman que dicho rumor es falso. Por lo que parece la marca Manga Vídeo desaparece, pero la empresa seguirá editando anime a través de sus otros sellos, Anime Vídeo y Pioneer. Resultaría bastante extraño que Manga Films eligiera este buen momento que (parece) gozar el anime en nuestro país para cerrar sus actividades. Nuevas editoras de vídeo, una considerable variedad de títulos en el mercado... ojalá pudiéramos decir lo mismo del manga, que parece estar sufriendo el fenómeno inverso, con cada vez menos editoriales y títulos en el mercado.

Daniel Batanero

Laia Fernández (Gerona)
Otra aficionada a las obras de *Rumiko Takahashi* que nos pregunta la fecha de publicación de **Inuyasha** en España. Pues bien, espera que prepare mi conjuro de adivinar el futuro... No, la verdad es que eso sólo lo deben saber en Planeta, editorial que lleva mucho tiempo interesada en comprar los derechos de dicha obra, pero que por alguna extraña razón no la acaba de sacar al mercado nunca. Y conociendo cómo se las gastan los japoneses a la hora de negociar los derechos de publicación de sus obras en el extranjero, me temo que ni siquiera en Planeta deben tener ni idea de cuando podrán publicar **Inuyasha**. *Laia* también se queja del cierre de **Ranma**, que no por anunciado ha sido menos desagradable para los lectores de esta serie. Pero ya sabes, si no vende, y **Ranma** no vendía lo suficiente, el único remedio es cerrar la colección, recordemos que las editoriales son empresas y que han de ganar dinero para subsistir. Si un producto no les reporta beneficios, no hay otro remedio que buscar otro nuevo.

Pues esto es todo, ahora que estáis de vacaciones ya no tenéis excusa para no escribirnos. Así que esperamos vuestras preguntas, quejas, sugerencias, dibujos, donativos en efectivo o con tarjeta de crédito... en definitiva, ¡esperamos vuestras cartas! Hasta el mes que viene.

Asuma Shinohara



¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

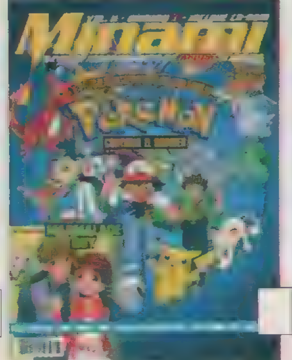
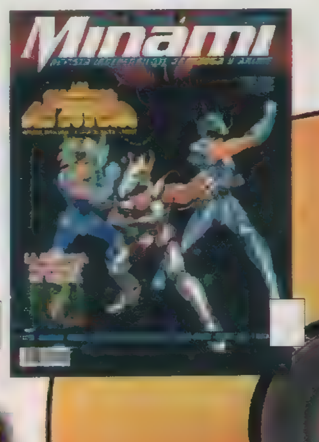
MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN











POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, JUEGOS...

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

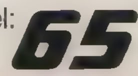
Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50



INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y video. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

INSTRUCCIONES DEL CD

EL PRÓXIMO NÚMERO ... MÁS!!

NOS LEEMOS . . .

Ismael Álvarez//pistachu@teleline.es

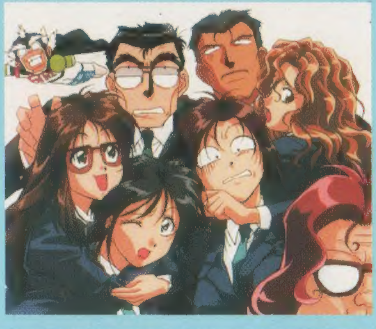

CD
VIDEOS, UNA COLECCION IMPRESCINDIBLE
DE CANCIONES, UNA APABULLANTE RECOPILACIÓN DE IMAGENES, UN SURTIDO GRUPO
DE COMPLEMENTOS... ¡TODO LO QUE SIEM RE H AS Q IDO
Y
MÁS!



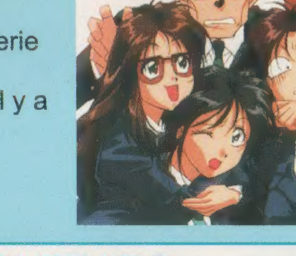
Estás arrestado se centra en las vivencias de un cuerpo de policía en la prefectura de Bokuto, en Tokio, en concreto en una pareja de chicas policía: *Natsumi Tsujimoto* y *Miyuki Kobayakawa*. De las dos, *Miyuki* es la más inteligente y sensata, y tiene grandes conocimientos sobre mecánica, por lo que se encarga siempre de reparar las motos y los coches. *Natsumi* es la más alocada e impulsiva, perfecto contrapunto a la racional *Miyuki*.

Por otro lado, tenemos a *Ken Nakajima*, al *Capitán* y a *Yoriko* (la cotilla del grupo). Ah, y sin olvidarnos al monje que se dedica a poner a prueba a las chicas.

Y esto es la base de **Estás arrestado**, una magnífica serie que pudimos disfrutar en España gracias a Vía Digital y a los canales autonómicos.



CONTENIDO



ESTÁS ARRESTADO

Minami

VHS



ESTÁS ARRESTADO



Estás arrestado se centra en las vivencias de un cuerpo de policía en la prefectura de Bokuto, en Tokio, en concreto en una pareja de chicas policía: *Natsumi Tsujimoto* y *Miyuki Kobayakawa*. De las dos, *Miyuki* es la más inteligente y sensata, y tiene grandes conocimientos sobre mecánica, por lo que se encarga siempre de reparar las motos y los coches. *Natsumi* es la más alocada e impulsiva, perfecto contrapunto a la racional *Miyuki*.
Por otro lado, tenemos a *Ken Nakajima*, al *Capitán* y a *Yoriko* (la cotilla del grupo). Ah, y sin olvidarnos al monje que se dedica a poner a prueba a las chicas.
Y esto es la base de **Estás arrestado**, una magnífica serie que pudimos disfrutar en España gracias a Vía Digital y a los canales autonómicos.

CONTENIDO

ESTÁS ARRESTADO

Minami

VHS



ESTÁS ARRESTADO


Minami

